
10-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398044 716503
10
DM 16,50 · ÖS 125,- ·
SFR 16,50,- · LFR 400,- · HFL 20,50
B 90862 E
PC PLAYER
PC PLAYER
plus CD-ROM
BULLFROGS NEUE TEPPICH-SAISON
TEST
Magic Carpet 2
Der Action-Überflieger
HOLLYWOOD ONLINE
Virtuelle Filmstudios: Insider-Infos im Netz
HERBST-SPIELE IM HÄRTETEST
Phantasmagoria • Battle Isle 3 • Need for Speed
THE ART OF NOISE
Aktivboxen: Wer sorgt für besten Spiele-Sound?
GEWÖLBE, GOLF & GNOME
PGA Golf '96 • Warcraft 2
Dungeon Keeper • Shanara
Test: Magic Carpet 2
00:41.4 122 2 1/6
Test: Need for Speed
Lösungen: Dungeon Master 2, Buried in Time • PC-Pannenhilfe: Geballte Technik-Tips
Windows 95: Installation leicht gemacht • Prozessor-Upgrade: PC-Tuning

DEMNÄCHST IN DIESEM THEATER

Die Stimme am anderen Ende der Leitung scheint aus einem frisch gsschaufelten Grab zu kommen. Der Tonfall balanciert geschickt zwischen Eisigkeit und tiefster Trauer: »Finde ich ja echt toll, daß Ihr mir Arbeit abnehmt. Nach Eurer jüngsten Geschichte kann ich mich um eine Zeitschrift weniger kümmern...«. Holla! Was ist das? Burgschauspieler Klaus-Maria Brandauer übt für eine Tragödie? Mitnichten, vielmehr genießen wir einen Auszug aus dem Repertoire der Pressesprecher-Psychologie. Neu und originell ist die Masche »Eigentlich wäre ich Dein bsster Freund, aber...«: Marketing-Man findet den Redakteur echt dufte, aber was da in der letzten Ausgabe über sein Produkt zu lesen war... also, das gefällt ihm gar nicht gut. Die Firmenleitung poltert im Dreieck, der Pressekontakt zu den redaktionellen Schandmäulern gehöre gefälligst eingestellt - das war das Ende einer vielversprechenden Männerfreundschaft.

Selten, aber nicht gänzlich auszurotten ist ein großes Mißverständnis zwischen Redaktionen und vereinzelten Softwarefirmen. Bloß weil wir einzelne Spiele eines Anbieters mal nicht toll finden, heißt das nicht, daß er bei uns auf einer imaginären »Schwarzen Liste« steht. Bewertungen in PC Player richten sich ausschließlich nach der Qualität eines einzelnen Produkts; Sympathien und Abneigungen spielen da keine Rolle. Konspirative Gemüter meinen es besser zu wissen: In ihren bizarren Phantasien verbringen Redakteure eine Großteil der Arbeitszeit damit, in Hinterzimmern die neuesten Hinrichtungspläne zu schmieden.

Soviel zum Unterhaltungswert von Verschwörungstheorien. Abschließend noch die Message an alle Editorial-Gelegenheitsleser: dranbleiben! Nächsten Monat an dieser Stelle: ein neues, verbessertes Tester-Lineup und andere Überraschungen...

Einen spannenden Monat wünscht

Ihr PC-Player Team





Meistermacher: Der Lösungsweg für »Dungeon Master 2« **154**



Schneller und strategisch anspruchsvoller als der Vorgänger präsentiert sich »Magic Carpet 2«. Alles über den Nachfolger zum 3D-Kultspiel in unserem ausführlichen Test. **60**

aktuell

DUNGEON KEEPER 8
Mit Monstermacht gegen Heldenplage: Bullfrogs innovatives 3D-Rollenspiel

PETER MOLYNEUX 10
Interview mit dem Boß von Bullfrog

PGA GOLF '96 14
Erste Bilder der neuen Simulation

MORTAL COIL 16
Echtzeit-Strategie von Virgin

SHANARA 18
Fantasy-Adventure zur Romanserie

BOB BATES 19
Interview mit dem Legend-Chef

WARCRAFT 2 20
Ork-Comeback in Super VGA

SSI-NEUHEITEN 22
Mit dabei: Der Nachfolger zu »Panzer General«

SUNFLOWERS – WORK IN PROGRESS 24
Neue Projekte von Edutainment bis zum knackigen Strategiespiel

POP-KOMM 26
Multimedia auf der Musikmesse

KURZMELDUNGEN 30
Rund ums PC-Entertainment

HITPARADEN 32
Aktuelle Spiele-Charts

STREITGESPRÄCH: LEICHTES SPIEL 34
Auszüge aus dem Protokoll des Online-Streitgesprächs zum Thema »Rutscht der Anspruch bei PC-Spielen zu sehr ab?«

software

A PASSION FOR ART 38
Die virtuelle Kunstgalerie

ENGLISH I PLUS 40
Möbeln Sie Ihre Englisch-Kenntnisse auf

3D-ATLAS 42
Die Welt auf einem CD-ROM

SOFTWARE-KURZTESTS 44
Motivator
Welt der Briefmarke
TV + Kino digital

PC JUNIOR – SOFTWARE FÜR KIDS 46
Im Test: »Ronnie im Erdbeerland« und »Ollis Welt«

SO GEHT'S: WINDOWS 95 INSTALLIEREN 50
Hilfe für die ersten Schritte

ONLINE-NEWS 54
Filmstudios in Internet und CompuServe

NEUE SHAREWARE 118
Die besten Spiele und Utilitites im Kurztest

BUG-REPORT 120
Neues von der Fehler-Front

BIZARRE ANWENDUNG: »TATTOO« 122
Bildersammlung des feinen St(r)ichs

10·95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

60 Magic Carpet 2 – Der Action-Überflieger
54 Virtuelle Filmstudios: Insider-Infos im Netz
66 Phantasmagoria · Battle Isle 3 · Need for Speed
124 Aktivboxen: Wer sorgt für besten Spiele-Sound?
8 PGA Golf '96 · Warcraft 2 · Dungeon Keeper · Shanara

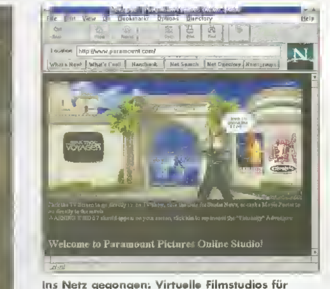
hardware

»MEIN PC«: SMUDO 123
Der Rapper der Fantastischen Vier stellt seine Privat-Hardware vor

VERGLEICHSTEST: AKTIVBOXEN 124
Kleine Klangkünstler für satten Spiele-Sound

KEINE PANIK: PROZESSOR-UPGRADE 130
Im Inneren des PCs

PANNENHILFE 136
Die häufigsten PC-Wehwehchen und Tips zur Abhilfe



Ins Netz gegangen: Virtuelle Filmstudios für Online-Fans **54**





Endlich im Test: Bietet Sierras Horror-Adventure »Phantasmagoria« Grund zum Gruseln? **67**

Nichts ist fehleranfälliger als ein PC-System. PC Player gibt Tips zur Bekämpfung lästiger Pannen. **136**



Wer nicht hören kann, muß kaufen: Ohne Lautsprecher bleibt Ihr PC stumm. Wir testen preiswerte Aktivboxen. **124**

Bullfrog-Boß Peter Molyneux plaudert über sein neues Projekt »Dungeon Keeper« **8**

tips & tricks

EINLEITUNG 141
3D LEMMINGS 164
BURIED IN TIME 142
DUNGEON MASTER 2 154
FX FIGHTER 146
LAST DYNASTY 148
MECH WARRIOR 2 164
SIM TOWER 164
STONE PROPHET 150
TECHNIK-TREFF 166
HOTLINE-NUMMERN 169

rubriken

EDITORIAL 3
CD-ROM-INHALT 36
REFERENZSPIELE 58
PC PLAYER UNPLUGGED ... 117
IMPRESSUM 165
LESERBRIEFE 170
VORSCHAU 173
FINALE 174

spiele-tests

APACHE LONGBOW 76
ASCENDANCY 98
BATTLE ISLE 3 80
BLUE PLANET 111
CYBERBYKES 64
FADE TO BLACK 102
KINGDOM 110
LAST BOUNTY HUNTER 114
MAGIC CARPET 2 60
MARINE FIGHTERS 74
MARCO POLO 96
NEED FOR SPEED 70
PHANTASMAGORIA 66
PITFALL 106
Q-POP 95
SCREAMBALL 112
TRIAZZLE 108
POOL OF RADIANCE (HALL OF FAME) 116

Vielleicht haben Sie bald M

Vielleicht liegen Sie



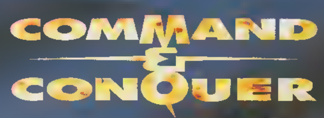
Das Ziel: die *Weltherrschaft.* Der Schlüssel: eine *Pflanze.* Befehligen Sie die Armeen aus intelligenten Cyborgs auf ihren Missionen dieser bahnbrechenden *Echtzeitsimulation.* Das reicht Ihnen noch nicht? Dann stellen Sie sich dem Kampf *Mann gegen Mann* über Modem oder Netzwerk. Falls Sie nicht genug Leute

acht über die gesamte Erde.
auch bald drunter.

91% „... ein be[illegible]eres [illegible]ogramm hat das Genre momentan nicht zu bieten."
Jörg Langer, PC-PLAYER 8/95

90% „Command & Conquer ist das Echtzeitstrategiespiel 1995."
Oliver Menne, PC GAMES 9/

kennen oder zuwenig Hirnschmalz für eine *gute Strategie* haben, beobachten Sie doch Goldfische. Oder sticken Sie Tischdeckchen, *elende Spaßbremse.*



TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

DAS BÖSE IN MIR

Seit Jahr und Tag werden unzählige Dungeon-Bewahner von erfahrungspunktegierigen Heldengruppen massakriert. Bullfrogs neuestes Programm dreht den Spieß um und macht Sie zum Herrn der Bösewichte.

In dem verschlafenen englischen Städchen Guildford residiert die renommierte Spielefirma Bullfrog. Bei einem Besuch ließen wir uns zwei aussichtsreiche Produkte von den Chefprogrammierern vorführen. »Dungeon Keeper« ist das aktuelle Projekt von Peter Molyneux und Mark Hunter, aus deren Feder schon »Magic Carpet« stammte. Bei »Gene Wars« handelt es sich um ein Echtzeit-Taktikspiel im 50er-Jahre-Stil, das sich um den Kampf zwischen Designer-Monstern dreht.

Verliese hüten: Dungeon Keeper

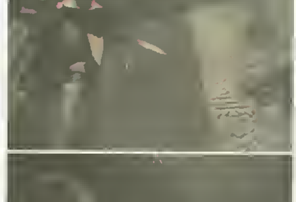
Seit Generationen gibt es eine unterdrückte Bevölkerungsschicht, um die sich bislang niemand so richtig kümmern wollte. Gemeint sind all die bedauernswerten Monster, die in zahllosen Rollenspielen nur dazu dienen, an übermächtige Heldengruppen verfüttert zu werden. Was aber bleibt, wenn der fürchterliche Barbarenkrieger sein Schwert gesäubert und den Geldbeutel eines kleinen Orks eingesteckt hat? Richtig – ein toter Ork.

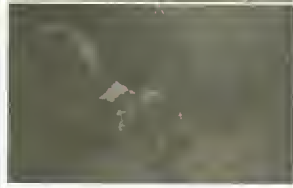
Doch endlich naht Hoffnung für die geschundenen Unterwelt-Kreaturen: Dungeon Keeper macht den Spieler zum Herrn über ein lauschiges Verlies, das aus einem Zentralraum, einer Magiequelle und einer Schatzkammer besteht. Dieser Dungeon, so schwört sich der Eigentümer, wird nicht zum Opfer wildgewordener Helden werden – stattdessen versteht er sein Höhlensystem eher als Möglichkeit, an die prallen Goldsäckel übermütiger Abenteurer zu kommen.

Das Geschehen wird in einer zoom- und drehbaren Schrägsicht gezeigt, in Windeseile graben fleißige Helferchen neue Höhlen und Gänge. Dort hinein plaziert der Dungeon-Hüter Spezialräume wie Büchereien, Arenen und Tempel. Alchemistenstuben sind fürs Brauen von Zaubertränken zuständig, Baracken dienen als Aufenthaltsort für die lieben Monster und in der Folterkammer überredet man Gefangene, der eigenen Seite beizutreten. Es wird voraussichtlich 15 verschiedene Räume geben, die in aller Regel mehrere »Ausbaustufen« haben: In einer kleinen Waffenschmiede lassen sich Kriegswerkzeuge nur lagern, während die nächstbessere Version Kampfgeräte auch selbst herstellen kann. Die Luxuswaffenschmiede erlaubt dann sogar das Produzieren von magischen Waffen. Andere Räume beherbergen spezielle Kreaturen; so werden Krypten von Skeletten bewohnt, und im Drachenhort macht sich der namensgebende Feuerspucker breit.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Heldengruppen anzulocken und auf ihrem Weg zur eigenen Schatzkammer mit Hilfe von Fallen oder Monstern kaltzumachen. Ähnlich dem Mana bei Magic Carpet 2 muß das Gold getöteter Helden eingesammelt und in den Schatzraum gebracht werden, um fürs Bauen neuer Dungeonteile oder Anwerben weiterer Monster zur Verfügung zu stehen.







Aus dem Intro von Dungeon Keeper: Zwei Wächter-Gnome werden von einem Paladin gestört.

Der feindliche Barbar zerhackt eines unserer Monsterchen

Es wird etwa 20 Levels geben, die jedesmal andere Grafiken und neue Helden bieten. Gerüchten zufolge soll man später auf illustre Gestalten bekannter Rollenspiele stoßen, z.B. auf den klinisch sauberen Avatar der Ultima-Serie. Die Abenteuerer werden im Laufe der Zeit nicht nur stärker, sondern lernen neue Tricks und Taktiken. Mit Hilfe einer speziellen Programmroutine, an der laut Aussage von Peter Molyneux zweieinhalb Jahre lang gearbeitet wurde, paßt sich der Computer dem Niveau des Spielers an. Zudem ermöglicht dieses sogenannte »Behaviour cloning«, daß mehrere Spieler an einem Rechner gegeneinander antreten können: Jeder darf eine festgesetzte Zeit lang spielen, danach übernimmt der Computer die Figuren und führt sie so weiter, wie es ihm der menschliche Spieler vorgemacht hat.

Neben dieser innovativen Idee sollen auch konventionelle Multi-Player-Partien per Nullmodem und Netzwerk unterstützt werden; bis zu sieben Spieler übernehmen dann die Helden und kämpfen gegen den achten Menschen, der als Dungeon Keeper fungiert. Während letzterer vor allem in der Schrägsicht zu Werke geht, sehen die Heroen das Geschehen in typischer 3D-Grafik. Aber auch der Verlieshüter darf



In der 3D-Sicht von Dungeon Keeper schlägt ein Zauberspruch ein



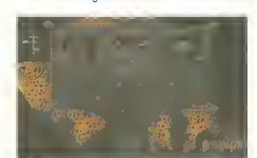
Eine Gruppe von Magiern betritt unseren Dungeon

Hochauflösendes Mutanten-Allerlei: Gene Wars läßt Sie mit Erbgut herumspielen.

sich in jedes seiner etwa 20 verschiedenen Monster hineinversetzen: Riesenkakerlaken betrachten die Ereignisse aus der bodennahen Froschperspektive, Drachen spucken Feuer und Killerfliegen sausen mit großer Geschwindigkeit durch die Höhlengänge. In der Schrägsicht hingegen werden die Monster mit einfachen Befehlen herumbewegt, zur Wache abkommandiert oder selbständig auf Heldenjagd geschickt. Alle Abenteurer und Kreaturen haben bestimmte Fähigkeiten; so sehen manche weniger gut und andere sind wahre Schnüffelwunder. Das eröffnet viele Möglichkeiten für Hinterhalte, indem man seine bösartigen Helferchen bevorzugt in dunklen Ecken plaziert. Besonderer Wert wurde auf die Beleuchtung des Dungeons gelegt – läuft eine Figur an einer Lichtquelle vorbei, so wirft sie auch tatsächlich Schatten. Fackeln geben flackerndes Licht von sich, und Zaubersprüche erhellen die Gänge, durch die sie auf den Gegner zufliegen. Neben dem Standard-Erdboden existieren weitere Terrainarten wie Wasser und Lava, sowie zahlreiche Fallen. Allerdings sollte man sich gut merken, wo man die Hindernisse für die Abenteurer aufstellt – die eigenen Monster können sich daran ebenfalls leicht die Schuppen beschädigen...

Obwohl die Dungeons im Laufe der Zeit sehr groß werden, soll die Übersicht immer erhalten bleiben: Die links oben eingeblendete Übersichtskarte läßt sich vergrößern, außerdem wird eine Art Suchfunktion für Monster und Räume eingebaut. Da sich die Helden zudem immer in Gruppen fortbewegen, wird es nur einige wenige Kämpfe zur selben Zeit geben. Bei diesen geht es dann aber zur Sache: Kräftige Klauen und gesenkte Hörner stehen gegen magische Schwerter und pyrotechnische Zauberstab-Entladungen.

Das durchweg in Echtzeit ablaufende Dungeon Keeper macht bereits jetzt einen sehr guten Eindruck; die Veröffentlichung ist für Weihnachten geplant.



Solange das Gold reicht, heuern wir neue Helfer an

DUNGEON KEEPER

- **Hersteller:** Bullfrog
- **Genre:** Taktisches Actionspiel
- **ca.-Termin:** Dezember 1995
- **ca-Preis:** DM 120,-
- **Deutsche Version:** noch nicht entschieden
- **Zusammenfassung:** In Umkehrung bekannter Clichés kämpft ein Dungeon-Besitzer gegen habgierige Helden

Monster brüten: Gene Wars

Viele tausend Jahre in der Zukunft stößt eine Gruppe von Weltall-Reisenden auf einen entlegenen Winkel der Galaxis, in dem vier Rassen um die Alleinherrschaft kämpfen. Die dauernden Kriege haben die meisten Planeten schwer geschädigt – ein Unding für die friedliebenden Raum-Touristen. Da sie allen Kriegsparteien technologisch weit überlegen sind, erzwingen sie die Einstellung der Kämpfe und verdonnern die Streithälse dazu, den angerichteten Schaden wiedergutzumachen.

So leicht gibt man aber als aggressives Volk nicht auf: »Die Außerirdischen gestatten uns keine Waffen? Dann bauen wir uns halt neue!«. Während die verfeindeten Rassen sich darauf einigen, fortan in Harmonie nebeneinanderzuleben, basteln sie unter der Hand an neuen Kriegsmaschinen. Da die Pazifisten aus der Nachbargalaxis jedoch Waffenbesitz mit Ressourcen-Kürzung bestrafen, werden bevorzugt biologische Kriegsspielzeuge entwickelt: Aus unschuldigen Fröschen macht man angriffslustige Dinosaurier und jagt sie der Konkurrenz auf den Hals. Das Motto: »Sorry, ich wußte gar nicht, daß sich meine Riesenkrabben von den Holzfällern meines Nachbarn ernähren...«

Zu Beginn bereiten einige Spezialisten die erste Siedlung vor; eine genetische Fabrik wird von einem Kraftwerk mit Strom versorgt und beginnt flugs damit, erste Monsterchen auszubrüten. Beliebig viel der bereitstehenden Erbgutmasse kann verwendet werden, um die Züchtung mit etwa zehn verschiedenen Attributen wie Hunger oder Angriffslust zu versehen. Starke Tiere sind natürlich meist nicht gerade die schnellsten, und der Fortpflanzungstrieb geht oft zu Kosten der Nahrungsaufnahme.

Hat man ein erstes Exemplar geschaffen, kann man sich mit wenigen Mausklicks vier Mutationen davon ansehen und miteinander kreuzen. Die aussichtsreichsten Monster werden dann in »Serienfertigung« gegeben, bevor man sie zum Ausbau der Siedlung oder Bekämpfung des Gegners einsetzt. Hierzu führt ein Schäfer seine Mutantenherde zu einer Feindsiedlung und läßt sie los – in der Hoffnung, nicht auf stärkere Konkurrenztierchen zu treffen.

Insgesamt acht Spezialisten sowie »Monster-Berufe« gibt es, darunter Cowboys, Holzfäller und Bauleute. Vier grundlegende Monstertypen und Grafiken sind vorhanden, die beliebig kombiniert werden. Zusätzlich variieren Größe und Ausprägung der Gliedmaße: Schnelle Monster haben größere Füße, hungrige große Mäuler. Neben dem lebenden Inventar baut man allerhand Fabriken, sowie Lasertürme und Orbitalkanonen. Das Spiel soll einen kompletten Mikrokosmos mit Pflanzenwuchs und Monstervermehrung enthalten – zuviele Monster fressen irgendwann mal ihrem Besitzer die Haare vom Kopf.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen fünf Sonnensysteme mit je sechs Planeten erobert werden, wobei es vier grundverschiedene Terrainarten geben wird. Außer gegen den Computer kann man per Netzwerk zu viert Frankenstein spielen. Mit dem Erscheinen von Gene Wars ist frühestens ab Oktober zu rechnen. (la)

GENE WARS

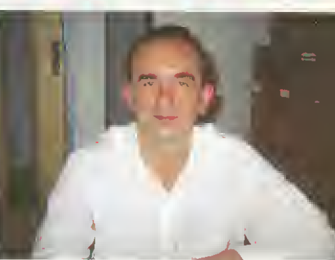
- **Hersteller:** Bullfrog
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **ca.-Termin:** Oktober 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Deutsche Version:** noch nicht entschieden
- **Zusammenfassung:** Monsterzüchten auf fremden Planeten mit dem Ziel, die gegnerischen Mutationen zu besiegen



BULLFROG

FROSCHKÖNIG

Er ist einer der ganz großen Spiele-Designer, hat seine Firma Bullfrog eng mit Electronic Arts verknubbelt und trotzdem ihre Selbständigkeit erhalten: Peter Molyneux stand uns Rede und Antwort.



Bullfrog-Boß Peter Molyneux ist einer der erfolgreichsten Spiele-Designer aller Zeiten

Einige der besten Computerspiele aller Zeiten stammen von der englischen Softwarefirma Bullfrog (»Ochsenfrosch«), die 1987 von Peter Molyneux gegründet wurde. Der Brite hat Softwareperlen wie »Populous« und »Magic Carpet« geschrieben und ist nach dem Verkauf seiner Firma an Electronic Arts einer von acht Vizepräsidenten des Konzerns. Unser Redakteur Jörg Langer besuchte Peter Molyneux in Guildford, ließ sich von ihm über neue Spiele der Konkurrenz ausfragen, tauschte »Dungeon Master 2«-Erfahrungen aus (»Was, Du hast im vorletzten Raum zu spielen aufgehört, Peter?«) und führte ganz nebenbei ein Interview mit dem »Froschkönig«.

JÖRG: Sag mal, für einen Briten hast Du einen sehr ungewöhnlichen Nachnamen – woher kommt der?

PETER: Meine Mutter beliebte immer zu glauben, daß unsere Vorfahren während der Französischen Revolution als Adelige nach England fliehen mußten. Die Wahrheit ist aber, daß wir Müller waren, die vor dem Bankrott davonliefen. Immerhin hatte ich einen Urgroßvater, der einige berühmte Gebäude um den Picadilly-Circus herum gebaut hat. Aber das ist auch schon die größte Leistung der Familie Molyneux; der Rest war dafür bekannt, viel zu trinken und jung zu sterben.

JÖRG: Das erste Bullfrog-Programm war »Fusion« für den Amiga. Hast Du daran bereits mitgearbeitet?

PETER: Ganz zu Beginn hat Bullfrog Konvertierungen für Firebird Software gemacht. Zu der Zeit war ich Business-Programmierer und hatte keinen Schimmer, wie man ein Sprite schnell über den Bildschirm bewegt. Ich habe damals nicht Fusion konvertiert, sondern »Druid«. Es gibt kein Amiga-Spiel, das langsamer scrollt, als meine Konvertierung...

JÖRG: Wieviele Leute arbeiten denn heute bei Bullfrog?

PETER: 74, davon sind etwa 25 Grafiker und 30 Programmierer, dazu kommen Leveldesigner, Tester und die Verwaltung. Aber eigentlich kann man das nicht trennen: Grafiker und Leveldesigner werden immer mehr zu Programmierern und Programmierer zu Grafikern.

JÖRG: Würdest Du »Hi-Octane« als eines der besten Programme beschreiben, die Ihr jemals gemacht habt?

PETER: Du willst, daß ich »nein« sage, stimmt's?

> »Ich persönlich stimme Dir zu, aber Marketing-Leute mögen sowas überhaupt nicht«

JÖRG: Ich möchte Deine ehrliche Meinung hören.

PETER: Eigentlich haben wir Hi-Octane für die neuen 32-Bit-Konsolen entwickelt, doch da sich die Erscheinungstermine für Saturn und Sony PSX immer weiter verschoben, mußten wir etwas anderes veröffentlichen. Also haben wir es zurück auf den PC konvertiert, und dabei gingen neben der Geschwindigkeit zwei der wichtigsten Features verloren.

JÖRG: Zum einen die Morphing-Funktion, also die selbständige Änderung der Rennkurse.

PETER: Einmal das, und zum anderen die Mehrspieler-Option an einem Bildschirm. Wir hatten einfach nicht genug Zeit, das einzubauen, so daß meine persönlichen Kriterien für ein gutes Rennspiel nicht mehr eingehalten wurden: Es soll schnell sein, und die Kurse dürfen nicht dieselben bleiben. Ich muß zugeben, daß Hi-Octane auf dem PC nur ein weiteres Rennspiel ist.

JÖRG: ... und zwar eines, das der normale PC-Besitzer mit seinem 486er nicht richtig spielen kann.

PETER: Hätten wir es deshalb gar nicht veröffentlichen sollen? Wir haben uns dafür entschieden, doch eigentlich hätte auf die Spielepackung ein Aufkleber gehört: »Vorsicht, wenn Du nur 66 MHz hast!«. Ich persönlich stimme Dir zu, aber Marketing-Leute mögen sowas überhaupt nicht.

JÖRG: Habt Ihr mit Hi-Octane nicht viele Eurer Kunden verärgert, die nun denken, daß Ihr einfach schnelles Geld machen wolltet?

PETER: Mir selbst gegenüber kann ich unsere Entscheidung rechtfertigen, denn mir macht Hi-Octane auch auf dem PC Spaß – auf einem Pentium 90, natürlich. Außerdem kann man als Softwarefirma nicht warten, bis jeder Kunde einen schnellen PC hat: In diesem Fall veröffentlicht die Konkurrenz alle interessanten Sachen und man verliert den Anschluß. Ich wäre aber dafür, daß auf den Packungen eine klare Angabe zu finden ist, mit welcher Konfiguration man ein Spiel genießen kann.

JÖRG: Ich bin froh, daß Du mir nicht weiszumachen versuchst, Hi Octane sei durch und durch großartig.

PETER: Das kann ich nicht, da es offensichtlich nicht stimmt. Es hat Jahre voll Schweiß und Tränen gekostet, um den Ruf von Bullfrog aufzubauen, und den möchte ich nicht riskieren. Wir werden uns nochmal an die PC-Version von Hi-Octane setzen und ein kostenloses Upgrade veröffentlichen, das die Morphing-Funktion und den Split-Screen-Modus enthält. Ich denke, daß wir in etwa vier Wochen soweit sein können. Ich fühle mich ein bißchen schuldig wegen der ganzen Sache, und möchte den Leuten zeigen, daß wir hinter unseren Produkten stehen.

JÖRG: »Magic Carpet« war von Dir, Teil 2 ist es nicht. Hat das Deiner Meinung nach Auswirkungen



Dungeon Keeper ist das neueste Streich des Kultprogrammierers, der sich vor allem um die Computerintelligenz kümmert

Aktuell

auf die Qualität des Spiels?

PETER: Praktisch alle unsere Programmierer haben ihr Handwerkszeug hier bei Bullfrog gelernt, und alle helfen mit, daß Magic Carpet 2 ein gutes Computerspiel wird. Wir zwingen den Chefprogrammierer Alan, sein Spiel auch wirklich zu spielen – und zwar mehr, als jeder andere das tut. Wenn er dann am Ende gelangweilt ist, sollten wir Magic Carpet 2 nicht veröffentlichen. Aber natürlich weiß ich, daß das nicht passieren wird. Bullfrog hat es geschafft, ein wirklich kreatives Team heranzubilden. Ich muß nicht jede Programmzeile selbst schreiben, damit ein Spiel gut wird.

JÖRG: Programmierst Du denn überhaupt noch selbst, oder rennst Du nur noch herum und überwachst alles?

PETER: Ich programmiere abends, und tagsüber laufe ich herum und überwache alles. Während ich mit manchen Projekten nur wenig zu tun habe, engagiere ich mich bei anderen sehr stark, z.B. bei »Dungeon Keeper«.

JÖRG: Wieviel des Programmcodes von Dungeon Keeper stammt denn von Dir?

PETER: Ziemlich wenig. Ich kümmere mich fast ausschließlich um die Künstliche Intelligenz. Ich habe nichts mit der Grafik zu tun, das übersteigt mittlerweile mein Wissen. Man muß dermaßen kämpfen, um im Grafik-Sektor mithalten zu können – und das langweilt mich zu Tode.

JÖRG: Wie bist Du denn auf die Idee zu Dungeon Keeper gekommen?

PETER: Ich habe Rollenspiele immer sehr gemocht, wollte aber eigentlich nie die Guten spielen, vor allem nicht in Programmen wie der Ultima-Serie. Dieses

> **»Ich muß nicht jede Programmzeile selbst schreiben, damit ein Spiel gut wird«**

ganze »Gutsein« macht mich krank. Ich hatte immer Mitleid mit den Bösen: Die leben friedlich in ihrer Höhle, tun keinem was, und da kommt der Held und macht sie kalt. Deshalb bin ich auf Dungeon Keeper gekommen; es soll dem Spieler erlauben, wahrhaft »böse« zu sein.

Ich verstehe allerdings gar nicht, wie es die Bösewichter auf Dauer aushalten können – das muß doch ein schreckliches Leben sein: Du kannst niemandem trauen, da ja alle Deine Helfer ebenfalls böse sind. Deine Goblins stehlen Dir das Gold, Spinnen töten andere Monster und dann gibt's noch diese nervigen Heldengruppen... *(Während er spricht, stellt Peter seine Kaffeetasse auf eine vorwitzige Wespe und fährt mit Unschuldsmiene fort:)* Was denkst Du, war diese Wespe gut oder böse?

JÖRG: »Neutral«.

PETER: Und Honigbienen?

JÖRG: Die sind »gut«.

PETER: Was ist mit Fliegen?

JÖRG: Ich hasse Fliegen!

PETER: Und Küchenschaben?

JÖRG: Ich mag sie nicht, aber sie haben bestimmt irgendeine Funktion.

PETER: Nicht bei Leuten, die eine gute Putzhilfe haben... Aber Du siehst, wir sind Menschen, und haben vorgefertigte Meinungen über Gut und Böse. Bei Dungeon Keeper darf man endlich einmal diese abstoßenden, widerlichen Kreaturen spielen, denen man niemals im Dunkeln begegnen wollte.

JÖRG: Ich vermute, Dungeon Keeper wird in Echtzeit stattfinden?

PETER: Richtig. Ich hasse rundenbasierte Spiele. Natürlich sollte man dem Spieler ausreichend viel Zeit für seine Aktionen lassen, aber im Hinterkopf muß er immer den Zeitdruck haben, so daß er Angst bekommt, nicht genug zu tun. Ich hasse übrigens auch Pause-Funktionen, aber leider zwingt man mich, sie einzubauen.

JÖRG: Spiele sind halt doch nicht ganz das richtige Leben...

PETER: Natürlich sind sie das richtige Leben! Was fällt dem Spieler ein, aus Klo zu wollen, wenn er mit meinem Spiel beschäftigt ist?

JÖRG: Wie findest Du »Gene Wars«?

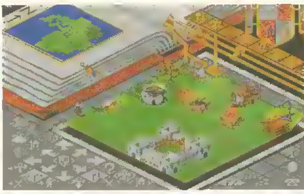
PETER: Es ist ein großartiges Taktikspiel, weil man fast beliebige Kreaturen erschaffen kann. Ich hatte neulich z.B. ein riesiges Krabben-Monster, 15 Meter hoch, und bin damit den Hügel hinunter auf das Dorf meines Gegners zumarschiert. Der hatte fieserweise viele kleine, hungrige Dinosaurier erschaffen. Ich dachte erst, ich könnte einfach durchbrechen und alles platt machen, aber dann kam ein ganzer Schwarm seiner Winzviecher und hat meine Riesenkrabbe aufgefressen. Das nächste Mal werde ich außer meinem Supermonster noch einige kleinere erschaffen, die sich von seinen Dinosauriern ernähren.

JÖRG: Gibt es schon Pläne, was Du nach Dungeon Keeper machen wirst?

PETER: Das weiß außer mir nur eine Person auf der Welt. Ich könnte es noch am ehesten als Sportspiel bezeichnen, aber das wäre bereits dermaßen irreführend, daß ich es besser sein lasse.

JÖRG: Welches bisherige Bullfrogspiel gefällt Dir am besten?

PETER: Vielleicht »Populous«. Ich kann Dir auf jeden Fall sagen, was das schlimmste Spiel ist, das ich je geschrieben habe: »Powermonger«. Ich hatte soviel damit vor, doch dann mußte ich es innerhalb



Populous war das erste Spiel Molyneuxs und brachte Bullfrog den Durchbruch

von drei Wochen veröffentlichen, und es ist einfach schrecklich geworden. Die ganzen Bedienungs-Icons sollten gar nicht zu sehen sein, das war noch alles Zeug aus der Testphase.

JÖRG: Populous war nicht zuletzt der Durchbruch für Bullfrog.

PETER: Ja, ohne Populous würde ich heute Zeitungen verkaufen...

JÖRG: Ich würde gerne wissen, was Du von »Interaktiven Filmen« hältst.

PETER: Diese ganzen Videosequenzen kosten viel Geld und Energie, die man besser in die Programmierung stecken sollte. Ich sehe zudem die Gefahr, daß es immer wichtiger werden wird, welche Stars in

> **»Ohne Populous würde ich heute Zeitungen verkaufen«**

einem Computerprogramm mitwirken, und nicht, wie gut das eigentliche Spiel ist.

JÖRG: Bullfrog wurde zwischenzeitlich von Electronic Arts gekauft. Ich schätze, das hatte nicht nur positive Auswirkungen?

PETER: Durch Electronic Arts kann Bullfrog Dinge tun, die uns allein trotz allen Erfolgs niemals möglich wären. Die meisten der ehemals unabhängigen Softwarefirmen wurden entweder aufgekauft oder existieren nicht mehr. Zudem würde kein externer Publisher Bullfrog richtig vermarkten, aus Angst, seine eigenen Produkte zu gefährden. Und nicht zuletzt hat mir der Deal soviel Geld eingebracht, daß es dumm gewesen wäre, nicht darauf einzugehen.

Natürlich gibt es negative Seiten: Man will von mir auf Jahre hinaus im voraus wissen, wann genau wir welche Produkte veröffentlichen, außerdem muß ich dauernd in der Gegend herumfliegen. Letzten Herbst gab es nicht genug Leute, um Magic Carpet auszutesten, weil alle Ressourcen in Wing Commander 3 gepumpt wurden. Aber ich denke nicht, daß das noch einmal passieren wird. Vor allem aber hat sich Bullfrog seine Unabhängigkeit bei internen Entscheidungen gewahrt. (la)

GRÜN IST DIE HOFFNUNG



Alle Jahre wieder schiebt Electronic Arts neue Versionen seiner Sport-Bestseller noch. Wir hoben PGA Golf '96 schon mol ongespielt. Erster Eindruck: mehr 3D-Ansichten, weniger Lodefrust.

Die guten alten Zeiten der Wahl ohne Qual sind für Computer-Golfer vorbei. Da konnten sich die gesammelten Konkurrenten einen abprogrammieren, bis die Caddies stöhnten – an die spielerische Klasse von »Links 386 Pro« kam niemand heran. Fast drei Jahre sind seit Erscheinen dieses Access-Klassikers ins Lande gezogen; ein Windows-Ableger wurde von Microsoft veröffentlicht.

Erst seit letztem Herbst wird ernsthaft am Links-Thron gesägt: Electronic Arts veröffentlichte mit »PGA Tour Golf 486« eine technisch aufwendige Golf-Simulation, die nicht nur wegen des Namens die Access-Titelverteidiger ärgern sollte. PGA 486 war im Gegensatz zu Links 386 von Anfang an als CD-ROM-only-Produkt ausgelegt und bot technisch entsprechend mehr Feinschliff. Der spielerische Anspruch kam nahezu an Links heran; außerdem ist PGA für Einsteiger etwas leichter zugänglich. Und das Imperium schlägt zurück? Hmm, sagen wir mal, es arbeitet dran. Denn während Access gemütlich an seiner nächsten Golf-Simulation

rumpfriemelt, schiebt Electronic Arts bereits eine weitere Ausgabe seines Golf-Flaggschiffs heran. Bereits Mitte Oktober soll »PGA Golf '96« in die Geschäfte kommen – PC Player wagte vorab eine Trainingsrunde.

Die Änderungen gegenüber dem Vorgänger muß man eher im Detail suchen. Bewährte Eckpfeiler wie Grafikstil oder Steuerung wurden nicht großartig umgestellt. Verbesserungen entdeckt man bei der Auswahl an Spielvarianten oder der liebevolleren Präsentation der simulierten PGA-Profis; die obligatorischen Videoclips inklusive.

Auf dem Platz sorgen zusätzliche 3D-Fenster für besseren Durchblick. Nachdem Sie durch geschickte Mausklicks Schlagrichtung und Kraft eingestellt haben, führt der digitale Golfer wie gewohnt den Schwung aus. Sobald der Ball getroffen wurde, öffnen sich zwei zusätzliche Windows: Eines zeigt die Kameraperspektive vom mutmaßlichen Ankunftspunkt des Balls aus; das andere folgt der Flugbahn aus der Vogelperspektive. Ist der Ball angekommen, klappen sich die Fenster wieder selbständig zusammen. Bei der Übersichtskarte am linken Bildrand kann man außerdem einen Ansichtmodus aktivieren: Bewegen Sie den Zeiger mit dem Auge-Symbol an einen beliebigen Punkt auf der Karte. In einem speziellen Fenster wird die jeweilige Szene realistisch in 3D angezeigt.

Neben solchen Grafik-Spielereien achten die Programmierer auch auf den Realismus. Das Heraushauen des Balls aus widrigen Stellen wie Büschlein oder Rough soll schlagtechnisch anspruchsvoller werden.

Ein wesentlicher Kritikpunkt am Vorgänger waren die unsöglichen Wartezeiten. Für PGA '96 verspricht Electronic Arts einen ca. um ein Drittel schnelleren Bildaufbau. Die CD-Nachladezeiten von Loch zu Loch sollen außerdem etwa halbiert werden. Auf einem 16 MByte-Pentium ist der Spielfluß das reinste Vergnügen. Bei 8 MByte wird man trotz Optimierung nicht ganz um Wartepausen herumkommen. Selbst auf PCs mit 4 MByte soll das Programm irgendwie noch laufen; hier könnten die Nachladezeiten allerdings tödliche Dimensionen erreichen.

Zwei neue Golfkurse mit je 18 Löchern sind serienmäßig mit dabei: Southern Hills und River Highlands. Bei der Geschäftstüchtigkeit von Electronic Arts würde es uns nicht wundern, wenn in Kürze Zusatz-CDs mit weiteren Golfplätzen erscheinen würden. Ob sich der Kauf auch für Besitzer der letztjährigen PGA-Version lohnt, müssen wir nächsten Monat beim Test der fertigen Software klären. Golf-Einsteiger sollten sich PGA '96 auf jeden Fall vormerken; Spielbarkeit und Grafik machen einen erfreulichen Eindruck. (hl)



Klicken Sie einen beliebigen Punkt auf der Übersichtskarte an – im Fenster links oben wird diese Position in 3D gezeigt.

◀ Knifflig: Jetzt bloß nicht den Baum treffen...



Da freut sich der PGA-Pro: Schwergewicht Stadler bejubelt einen besonders gelungenen Putt.

So spielt sich PGA Golf '96: Wie gewohnt legen wir zunächst an der Scheibenanzeige die Stärke und Richtung des Schlags fest.



Das ist neu: Zwei Fenster öffnen sich anschließend. Eine Kamera zeigt den Ball im Flug von oben, die anderen steht am Zielpunkt.

PGA '96-FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Golf-Simulation
- **Termin:** Oktober '95
- **ca.-Preis:** ca. 130 Mark
- **Besonderheiten:**

Nachfolger von »PGA Tour Golf 486« mit schnellerer Grafik, zwei neuen Kursen und spielerischen Verbesserungen im Detail.

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Und wieder zwei
Sierra-Hammer
auf PC Disk
zu unverschämt günstigen Preisen!
Alien Legacy
Earthsiege
je 29,95

Das gibt's doch gar nicht!
Colonization
Sid Meier's geniale Strategie-Simulation – jetzt zum absoluten Knüllerpreis!
PC Disk 39,95

Unser Tip des Monats
Space Quest 6
The Spinal Frontier
Auch im neuesten Teil der Space Quest Saga garantiert Roger Wilco als Weltraumpfleger wieder jede Menge Spaß und kurzweilige Abende!
komplett in deutsch, nur auf CD-ROM
79,95

Apache Longbow
Digital Integrations präsentiert mit dieser neuen Hubschrauber-simulation den langersehnten Nachfolger von Comanche!
CD-ROM 79,95

Panzer General
Die Strategie-Sensation des Frühjahrs.
Jetzt zum "Ex und Hopp"-Preis!
PC Disk
29,95

Action-Fans aufgepaßt!
Tank Commander
Domark's actiongeladene Panzer-simulation gibt es jetzt zum absoluten Hammerpreis!
komplett in deutsch und nur auf CD-ROM
39,95

Command & Conquer
Teil 1: Tiberiumkonflikt
Der Strategiehammer des Jahres. Ein Muß für alle Strategie-Fans!
CD-ROM 99,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95'	
1942 Pacific Air War	69 95	89 95
1944 – Across the Rhine	99 95	99 95'
A4 Networks (dt.)	99 95	99 95
[illegible] (dt.)	59,95'	
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79 95	
Air Power (dt.)	89,95'	59,95'
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89 95	
Apache Longbow (dt.)	79 95	
Atlas (dt.)	59 95	59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79 95	79 95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39 95	49 95
Battle Isle 3 (dt.)	89,95'	
Bing! (dt.)	79,95'	79,95
Bioforge (dt.)	99,95	
Bloodwings	99,95	
Bolo	59 95	
Buried in Time	89,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69 95
Command & Conquer	99 95'	
Creature Shock (dt.)	99 95	
Crusade (dt.)	89 95	99,95'
[illegible] – No Remorse (dt.)	99,95'	
Cyberia (dt.)	99 95	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	
Das Amt	99,95	89 95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79 95	89 95
Die total verr. Rallye/mit Pad	59,95/69 95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Discworld	89 95	79,95
Dschungelbuch		69 95'
Dungeon Master 2	89,95	89,95'
Earthsiege Expansion Pack	49 95	49,95
EA Sports Rugby	89 95	
Elder Scrolls 2	79 95'	
Elite 3 (1st Encounters dt.)	79 95	79 95
[illegible] to Black (dt.)	99,95'	
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight Commander 2 (dt.)	69 95'	
Flight of the Amazon Queen	89,95	89 95
Flightsimulator 5 1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
FX Fighter	89,95	
Hanse · Die Expedition		49,95
Hardball 4	89 95	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3 0)		99,95
Hattrick (Ikarion)	99 95	89,95
Heroes of Might & Magic	89,95'	
Hi Octane (dt.)	99,95	
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hollywood Pictures	79 95	79 95
Hugo		69 95
Inca 1 &2 Collection (dt.)	69 95	
Incredible Machine 2	89 95'	79 95'
Iron Cross	89 95'	
Jagged Alliance (dt.)	99,95'	99,95'
Kaiser Deluxe	69 95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Knights of Xentar	99,95'	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	99 95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69 95	69 95
Lemmings 3D	79,95	
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lords of Midnight (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79 95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	89 95	
Magic Carpet Plus (dt.)	99 95	
Magic C. Data CD Hidden Worlds	39 95	
Magic Carpet 2 (dt.)	[illegible]	
Magic the Gathering	99,95'	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Master of Magic (dt.)	99 95	89,95
Mechwarrior 2	89 95	69,95'
Micro Machines 2	79 95	79 95
Mirage	99 95	
Myst (dt.)	69 95	
Nascar Racing	89 95	49 95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99 95'	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79.95	
Perfect General 2	79,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	89,95'	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79 95'	69,95'
Pinball Wizzard 2000	69 95'	
Pizza Connection		89 95
Police Quest Collection (dt.)	89,95'	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	89,95
Screamball	59 95	69,95'
Sensible Golf	69,95'	89,95'
Sensible World of Soccer	69 95'	89 95'
Shanghai – Great Moments (dt.)	[illegible]	
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89 95
Sim Tower	89 95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Slipstream 5000	79 95	79,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95'	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Star Trek TNG Final Unity (dt.)	99.95	
Star Trek TNG Final Un. Ltd Ed.	129,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89 95
Stonekeep	89,95'	
SuperKarts AKTIONSPREIS	79 95	69 95
Super Street Fighter 2 Turbo	89 95	69 95
Terminal Velocity	[illegible]	[illegible]
Theme Park (dt.)	89 95	79 95
Tie Fighter (dt.)		79 95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39 95'	
USS Ticonderoga (dt.)	89 95	
Virtua Chess (dt.)	89 95	

PC-Spiele	CD	Disk
Virtual Pool	89.95	
[illegible] – Full Throttle (dt.)	89,95'	
WarCraft Orcs & Humans	89,95	89 95
Warlords 2 Deluxe	99,95'	
Warplanes 2	109,95'	
Whales Voyage 2	99 95'	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79 95	
X-COM – Terror from the Deep	99 95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	89 95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest	19.95	
Alien Legacy		29,95
Anstoss + Anstoss World Cup Ed.	29 95	
Battle Isle 2 (dt.)	39,95	39,95
Battle Isle 2 – Scenery CD	39,95	
Beneath A Steel Sky	19 95	19 95
Burning Steel 2 (engl.)		29 95
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19 95	
Chaos Engine (dt.)		29 95
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Colonization (dt.)		39 95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39 95	
Cyclemania	39 95	
Dark Sun 2 (e. dA.)		19 95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39 95	39 95
Der Patrizier (dt.)	39 95	49 95
Desert+Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)		49 95
Diggers	19,95	
Dragonsphere	39 95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39 95	29,95
EarthSiege		29,95
Eco Quest	19 95	
Elite 2 (dt.)	19,95	
F-14 Fleet Defender	69 95	19,95
Falcon Gold	49,95	
Fields of Glory (dt.)	39 95	39 95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39 95
Freddy Pharkas	39,95	
Gabriel Knight (dt.)		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29 95	29 95
[illegible] (dt.)	29,95	
Humans 1+2	19 95	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Journeyman Project	19 95	
Labyrinth of Time	39 95'	
Lands of Lore (dt.)	29 95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29 95	19,95
[illegible] Enough	19,95	
Master of Orion	39,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29.95	
Menzoberranzan (e. dA.)		19 95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
NHL Hockey	39 95'	
Noctropolis (dt.)	39,95	
North & South	29,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49.95
Panzer General (e. dA.)		29 95
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)		29 95
Populous 2 + Powermonger	29 95	
Privateer	29 95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Rebel Assault (engl./e.dt.Ut.)	[illegible]	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39 95	
Shadow Caster	29 95	
Sim City Enhanced (dt.)	19 95	
Simon the Sorcerer (dt.)	[illegible]	[illegible]
Space Hulk (dt.)	39,95'	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Crusader	29,95	29,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29 95	
Subwar 2050 (dt.)	29,95	[illegible]
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Tank Commander (dt.)	39 95	
T F X (engl.)	39 95	
Transarctica	19 95	19 95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29 95	29 95
Ultima 7 (CD=e. dA., Disk=dt.)	39 95'	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	39 95'	
Wing Commander 2	29 95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	

Multimedia-Zubehör

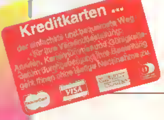
Artikel	Preis
CD-ROM Panasonic 574 B, 4fach-Speed	[illegible]
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5 99

Joysticks

Artikel	Preis
Advanced Gravis GamePad	39 95
Advanced Gravis Joystick	ab 49 95
Advanced Gravis Joystick "Firebird"	[illegible]
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

' bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,60 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse 8,95 DM – Kreditkarte 9,95 DM
Nachnahme 9,95 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM



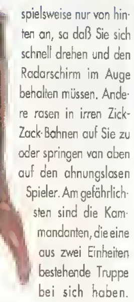
Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

VIERERBANDE

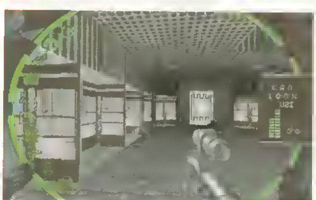
»System Shock« meets »Space Hulk«: Virgin will Echtzeit-Strategie und 3D-Action zu einer komplexen Neuheit verschmelzen.



Diese garstigen Außerirdischen sind Ihre Gegner in »Mortal Coil«

Beim Alien-Strategie-Spektakel »Space Hulk« durften Sie schwerbewaffnete Space Marines taktisch geschickt plazieren, um den bösen Gene Stealers den Garaus zu machen. Der clevere Einsatz von Waffen und bis zu zehn Soldaten wurde durch den boshaften Zufallsgenerator oft zunichte gemacht. Das intelligente 3D-Spiel »System Shock« machte es dagegen von Ihrem Geschick abhängig, ob Sie einen Gegner treffen oder nicht. Das Programmierteam »Crush!« mopst sich die besten Features aus beiden Genres und bastelt daraus »Mortal Coil«.

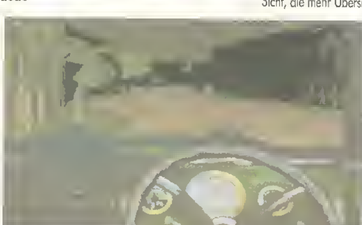
Ein Plagiat soll Mortal Coil aber nicht werden. Sehr großes Gewicht wird auf die künstliche Intelligenz der außerirdischen Gegner gelegt, die ausgefeilte Taktiken verwenden. Einige Aliens greifen beispielsweise nur von hinten an, so daß Sie sich schnell drehen und den Radarschirm im Auge behalten müssen. Andere rasen in irren Zick-Zack-Bahnen auf Sie zu oder springen von oben auf den ahnungslosen Spieler. Am gefährlichsten sind die Kommandanten, die eine aus zwei Einheiten bestehende Truppe bei sich haben. Während eine Einheit direkt angreift, schleicht sich die andere von hinten heran und überrascht Sie.



Mit der Waffe im Anschlag schleichen Sie durch düstere Gebäude

Der Spieler steuert vier Elitesoldaten, die Sabotagefälle aufklären sollen, hinter denen die Außerirdischen stecken. Sie dürfen sich den Trupp aus mehreren Charakteren zusammenstellen und auch jeden einzelnen übernehmen. Die anderen werden derweil nach einem ausgeklügelten Verfahren gesteuert. Je nach Gelände oder Situation macht eine andere Formation Sinn und Sie dürfen beliebigen Teamkollegen einen Waypoint zuweisen und mit Anweisungen ausstatten. Dann müssen die Soldaten patrouillieren, einen bestimmten Ort bewachen oder Gegenstände suchen. So lassen sich auch heikle Stellen, die der Gegner für einen Hinterhalt nutzen könnte, entschärfen.

Sie steuern die Vierertruppe entweder aus der Sicht eines bestimmten Charakters, über vier gleich große Fenster für jeden Kämpfer oder über eine externe Sicht, die mehr Übersicht bietet. Mit von der Partie ist auch eine sogenannte »Black Box«, die mit klugen Ratschlägen in kniffligen Situationen weiterhilft.



In einigen Missionen flitzt man mit einem Jeep durch die Landschaft

Bemerkenswert ist, daß die Programmierer zuerst in Ruhe das eigentliche Spiel schrieben, insbesondere die Gegnerintelligenz, und sich erst zuletzt mit den Grafiken beschäftigten. Deswegen soll die ab einem DX2-66 flüssige 3D-Grafik auch nicht das wichtigste Feature sein, sondern die immense Flexibilität. Sie haben eigentlich alle Möglichkeiten, die sich auch in der Realität ergeben würden. Es gibt unzählige Wege, die Levels zu beenden und man kann immer wieder neue Strategien ausprobieren.



Hier betrachten wir das Geschehen aus der zweiten Reihe und lassen einen »Freiwilligen« die Spitze übernehmen

Geplant sind sechs große Levels, die sich in mehrere Missionen aufteilen, so daß Sie insgesamt 20 Aufgaben bewältigen müssen. Schaffen Sie das innerhalb eines bestimmten Zeitlimits, erreichen Sie einen Bonuslevel. Die Missionen sind durch gerenderte Zwischensequenzen verbunden, in die Sie in »Cyberia«-Manier eingreifen müssen. Dort erfahren Sie wichtige Hinweise zu den kommenden Aufgaben und durchblicken auch die Handlung, die einen interessanten Umschwung bereithält.

Die Gegner bestehen aus mehreren verschiedenen insektenartigen Außerirdischen, die von kleinen Baby-Aliens bis zu riesigen Kommandanten reichen. Besonders gefährlich sind die unsichtbaren Gegner, die man nur durch ein leichtes Flimmern und auf dem Radarschirm erkennt. In manchen Missionen müssen Sie mit einem Jeep durch die Landschaft düsen oder unter Wasser den richtigen Weg finden. Mit dem Netzwerkmodus dürfen bis zu vier Spieler als Team oder gegeneinander in speziellen Arenen antreten. (fs)

MORTAL COIL-FACTS

- **Entwickler:** Crush/Virgin
- **Genre:** 3D-Action/Strategie
- **ca.-Termin:** November 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Deutsche Version:** zeitgleich mit der englischen (inkl. Sprachausgabe)
- **Besonderheiten:** Echtzeit-Strategie mit fließender 3D-Grafik. Vier Charaktere gleichzeitig steuerbar.

Aktuell

Preview: »Shannara« und »Mission Critical«

LAND DER LEGENDEN

Die verkaufsträchtige Fantasy-Romanserie »Shannara« macht sich demnächst auch auf PCs breit. Legend-Gründer Bob Bates höchstpersönlich zeichnet für den Lizenz-Hit verantwortlich.

Aktuell

Die Firma Legend Entertainment gilt als eine der letzten Bastionen der klassischen Adventure-Schule: Obwohl mittlerweile im modernen Super-VGA-Look gehalten und über ein intuitives Interface zu bedienen, setzen die Spiele der US-Firma immer noch auf knifflige Puzzles. Zu den bisherigen Legend-Programmen gehören z.B. »Superhero League of Hoboken«, »Eric the Unready« sowie das fesselnde »Death Gate«. Wir stellen Ihnen die beiden neuesten Programme von Legend vor.

Mission Critical: Mensch oder Computer?

In der düsteren Zukunft von »Mission Critical« stellt sich die Frage, ob die Menschen immer noch die Spitze der Evolutionsleiter einnehmen oder diesen Platz bereits an die Computerintelligenzen abgegeben haben. Entsprechend zerfällt die Erdbevölkerung in zwei Lager, die sich heftig bekämpfen. Der Spieler beginnt sein Abenteuer als Versorgungsoffizier eines Kriegsschiffs der Computer-Fraktion, das über einem Planeten mit ungeheuren wissenschaftlichen Schätzen kreist. Aber die Menschen-Gruppe ist schon da und führt Böses im Schilde...

Mission Critical ist das erste »Multimedia-Spiel« von Legend Entertainment – per Bluescreen-Technik agieren fünf Schauspieler vor gezeichneten Raumgrafiken, darunter Michael Dorn alias »Worf« aus »Star Trek Next Generation«. Außerdem werden die Bewegungen von Raum zu Raum als vorgefertigte Animationen gezeigt – »Buried in Time« und Konsorten lassen grüßen. Im Gegensatz zu den bisherigen Legend-Abenteuern nehmen die Grafiken die gesamte obere Bildschirmhälfte ein, darunter befindet sich die Anzeige des Inventars. Hinter all der Grafik- und Videopracht verbirgt sich aber ein ordentliches Spiel: Gegenstände können untersucht und manipuliert werden, wobei das Programm eine Vorauswahl der sinnvollen Aktionen trifft – eine Pistole kann man also nicht lesen und ein Buch nicht abschließen.

Zu Beginn der Mission kommt es auf dem Kriegsschiff Lexington zur Katastrophe, die nur der Spieler überlebt. In der Folgezeit müssen Sie diverse Systeme reparieren, um das Schiff wieder flott zu machen. Im Raumschiff warten neun umfangreiche Stockwerke auf ihre Erkundung. Danach folgen eine taktische Raumschlacht sowie die Landung auf dem begehrten Planeten. Außerdem geht es per Zeitmaschine in die Zukunft der Erde, wo einem die Maschinenlebewesen einen folgenschweren Handel vorschlagen.

Mission Critical soll im Oktober auf drei CDs erscheinen, eine deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte ist in Vorbereitung.



Bildschirmtexte sieht man bei »Mission Critical« nur beim Untersuchen oder Manipulieren von Objekten



Selbst Legend kommt ohne Schauspieler nicht mehr aus: Rechts erkennen wir Michael Dorn aus »Stark Trek Next Generation«.

Shannara: Vier Rassen, ein Problem

Mit weltweit 12 Millionen verkauften Büchern ist die Shannara-Serie von Terry Brooks eine der erfolgreichsten Fantasy-Serien überhaupt. Vom ehemaligen »Quest for Glory«-Programmierteam und Bob Bates als Produzenten erscheint Ende November das Computerspiel »Shannara«. Die Handlung ist zwischen den beiden ersten Bänden angesiedelt, wodurch eine neue Geschichte erzählt werden kann, ohne auf bekannte Charaktere zu verzichten. So darf Jak, der von Terry Brooks vernachlässigte Sohn des Helden Shea, nun seinerseits das Märchenland retten.

Die vier Königreiche der Menschen, Elfen, Zwerge und Trolle sind zerstritten und der böse Brona, eine Art Nachwuchs-Souron, weilt einmal mehr unter den Schein-Lebenden. Die erste Tat des Widerlings ist die Zerstörung eines ominösen, schrecklich wichtigen Zauberschwerts, das vom Helden unbedingt wieder repariert werden muß. Zum Glück ist Jak bei dieser Aufgabe nicht allein: Nahezu alle der ehemaligen Weggefährten seines Vaters haben zwischenzeitlich ebenfalls Nachwuchs in die Welt gesetzt, so daß unser Held genügend Leute zum Labern, Streiten Kämpfen und Verlieben trifft.

Das Interface ähnelt stark dem inoffiziellen Vorgänger Death Gate; alle Kommandos stellt man komfortabel durch Anklicken von Verben und Objektbildern zusammen. Neu sind taktische Kämpfe gegen 3D-Monster, welche als Teil der Handlung oder zufällig beim Wechsel zwischen zwei Regionen auftauchen. Anders als beim typischen Rollenspiel sollte man Gefechte in Shannara aber besser vermeiden – ein toter Held kann nicht mehr allzuviele Puzzles lösen. Sehr großer Wert wurde auf die Story sowie die Schilderung der Charaktere gelegt, so wird Jak ein unlösbares Dilemma vorgesetzt. Etwa 40 Sprecher verhelfen den Personen zu ihren Stimmen. Ebenfalls neu ist ein automatisches Tagebuch à la »Sternenschweif«, das als Merkhilfe und Notizen-Ersatz dient. Wie gewohnt, sind viele der detaillierten Super-VGA-Raumgrafiken animiert, außerdem gibt es vorgerenderte Zwischensequenzen und eine Automap. Eine deutsche Version von Shannara ist geplant.

Interview mit Bob Bates

Bob Gates entwickelte von 1987 an als freier Mitarbeiter Textadventures für die Kult-Firma Infocom, bevor er 1989 Legend Entertainment gründete. Jörg Langer traf sich in London mit dem illustren Designer zu einem Interview.

PC PLAYER: Bob, Du hast Deine Programmiererlaufbahn als Touristenführer begonnen. Nicht gerade naheliegend, oder?

BOB: Nun, nachdem ich mit dem College fertig war, suchte ich nach etwas, das meiner Vorliebe für Geschichte Rechnung tragen würde, und mir außerdem genug Zeit zum Schreiben eines Romans ließe. Touristenbegleiter war genau der richtige Job: An drei Tagen habe ich rund um die Uhr Ausflugsgruppen, vor allem Kinder, betreut, während ich die restliche Zeit schreiben konnte.

PC PLAYER: Wie bist Du dann plötzlich zu Infocom gekommen?

BOB: Ich hatte eigentlich gedacht, daß Computer nur für Textverarbeitung geeignet wären, bis mir »Zork« unterkam. Daraufhin wollte ich selbst solche Programme entwickeln und gründete eine eigene Firma, um Infocom Konkurrenz zu machen. Kurz darauf fragten die mich: »He, warum arbeitest Du nicht für uns?«. Von Douglas Adams abgesehen, war ich der einzige Infocom-Mitarbeiter auf selbständiger Basis.

PC PLAYER: Sowohl die »Sorcerers«-Reihe als auch »Superhero League of Hoboken« hat Ex-Infocomler Steve Meretzky für Euch geschrieben. Wird es ein weiteres Legend-Spiel von ihm geben?

BOB: Momentan ist nichts geplont, wenngleich die Sorcerers-Serie geradezu nach einem vierten Teil schreit. Allerdings passen Steves Vorstellungen von der Projektfinanzierung nicht ganz mit denen von Legend zusammen. Steve und ich sind aber nach wie vor befreundet und würden gerne wieder mal zusammenarbeiten.

PC PLAYER: Nimmst Du als Direktor eigentlich noch am Designprozeß teil?

Legend-Chef Bob Bates sprach mit uns über »Shannara« und Adventures im allgemeinen

BOB: Im Planungsstadium eines neuen Projekts gebe ich Vorschläge, die aber nicht unbedingt alle befolgt werden müssen. Oft überzeuge ich auch die Designer davon, daß ihre Puzzles nicht zu einfach sind, was sie häufig glauben. Bei Shannara bin ich Produzent, doch zum Schreiben eigener Spiele fehlt mir leider die Zeit.

PC PLAYER: Wie sieht es denn mit weiteren Buchumsetzungen nach Shannara aus?

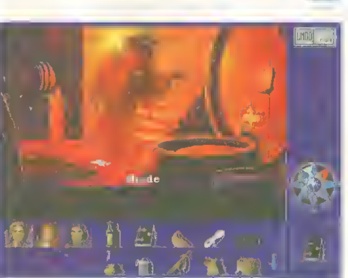
BOB: Eine weitere populäre Fantasyserie ist »Wheel of Time«, deren Umsetzung wir für Weihnachten 1996 planen. Für das Frühjahr '96 peilen wir »Calahans Crosstime Saloon« an, das auf einem sehr skurrilen Buch basiert. Eine Bar wird von einer seltsamen Klientel besucht, Außerirdischen und so, die alle völlig abgedrehte Geschichten zum Besten geben. Das Spiel wird aus Einzeladventures bestehen.

PC PLAYER: Mein bisheriger Legend-Liebling ist Death Gate, von dem Ihr ja eine deutsche Übersetzung plant. Was ist mit einem zweiten Teil?

BOB: Die Übersetzung sollte bis Jahresende fertig werden, allerdings wird die Sprachausgabe wohl englisch bleiben. Ein Nachfolger ist gerade nicht geplant, der Designer von Death Gate arbeitet bereits an Wheel of Time. Ausgeschlossen ist eine Fortsetzung aber keinesfalls, zumal sich das Spiel in Amerika und England sehr gut verkauft hat.

PC PLAYER: Eure Adventures haben den Ruf, sehr schwierig zu sein. Sieht sich Legend als eine Art »Retter des klassischen Abenteuerspiels«?

BOB: Ich glaube, wir haben es geschafft, eine Menge des alten Adventure-Spielgefühls zu bewahren. Für mich kommt der Spielspaß vor allem daher, daß ich herausfinde, wie ein Problem zu lösen ist, und dos dann umzusetzen versuche. Aber nicht jeder spielt unsere Programme ausschließlich deshalb, weil er schwierige Rätsel knacken will. Also müssen wir für Unterhaltung sorgen und die Story ausbauen. Im Grunde unterbrechen Puzzles jedesmal die Geschichte, es sei denn, sie ergeben sich auf logische Art und Weise aus der Handlung heraus. Daran versuchen wir uns immer zu halten.



Shannara bietet das gewohnte Legend-Interface und bis zu fünf Begleiter

PC PLAYER: Also brauchen Eure Fans keine Angst haben, daß Ihr demnächst auf den multimedialen Niedrig-Niveau-Zug aufspringt?

BOB: Wir werden niemals ein Spiel herausbringen, bei dem man nur noch zuschauen muß. Das heißt aber nicht, daß wir niemals ein Spiel ohne Puzzles herausbringen werden. Ich könnte mir ein Programm vorstellen, das dem Spieler zwar viel Zerstreuung bietet, aber nicht »gewonnen« werden muß. Calahan's Crosstime Saloon wird ein wenig in diese Richtung gehen. Mit Sicherheit arbeiten wir nicht daran, unser nächstes Spiel zum schwersten zu machen, das es je gegeben hat.

PC PLAYER: Glaubst Du, daß die Computerspiele heutzutage einfacher sind als früher?

BOB: Auf jeden Fall. Das liegt zum einen daran, daß der Markt viel größer geworden ist; die meisten Leute wollen sich nicht wochenlang durch ein Spiel kämpfen, sondern einfach ein wenig Spaß haben. Zum anderen wurden Hardcore-Spieler von zu vielen Programmen enttäuscht, die nur aufgrund ihrer unlogischen Puzzles schwer waren. Wenn man trotz längerem Grübeln festhängt, dann die Lösung erfährt und nicht etwa denkt »Wie konnte ich nur darauf nicht kommen!«, sondern »Wie hätte ich jemals darauf kommen sollen?«, verliert man den Glauben an die Fairness der Puzzles. Insofern ist die Quelle vergiftet: Du kannst dich nicht mehr darauf verlassen, daß ein Spiel logisch aufgebaut ist.

PC PLAYER: Was ist eigentlich aus dem Roman geworden, den Du schreiben wolltest – bei welchem Kapitel bist Du gerade?

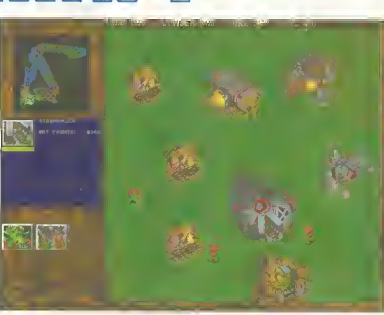
BOB: Ehrlich gesagt habe ich den Roman, wie ich ihn damals schreiben wollte, aufgegeben. Es wäre ein ernsthaftes Buch über Politik und Religion und die Medien gewesen. Es ist schon schade: Wegen den Computerspielen habe ich mit dem Schreiben aufgehört, mittlerweile schreibe ich auch keine Spiele mehr.

PC PLAYER: Vielleicht solltest Du Deiner eigenen Firma kündigen...

BOB: Naja, seit sechs Jahren komme ich jetzt wöchentlich auf durchschnittlich 70 Arbeitsstunden, das laugt einen ganz schön aus. Aber es würde ja eigentlich schon genügen, etwas weniger hart für Legend zu arbeiten. (la)

WASSERKRAFT

Ein Jahr nach dem ersten Teil wartet der Nachfolger von Warcraft mit zahlreichen Verbesserungen auf. Unter Super VGA werden zu Lande und zu Wasser neue Szenarien erobert.



Die Super-VGA-Grafik von Warcraft 2 kommt vor allem bei den Gebäuden zur Geltung

Die Bewohner von Azarath haben einfach kein Glück: Erst kürzlich mußten sie vor den Ork-Horden aus ihrer Heimat übers Meer fliehen, wo sie von Zwergen und Elfen großherzig aufgenommen wurden. Doch kaum sind die ersten neuen Siedlungen errichtet, zeigt sich eine riesige Flotte am Horizont – die Orks wollen der Menschenbrut endgültig den garaus machen. Die gibt sich jedoch nicht kampflos geschlagen und bereitet sich abermals auf eine Schlacht zwischen Menschen und Orks vor.

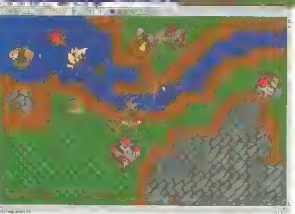
Der Nachfolger von »Warcraft« trägt den Namen »Tides of Darkness« und bietet wesentlich mehr als nur ein neues Szenario. Auf den ersten Blick fällt die Grafik auf, die nun durchgehend in detaillierter Super-VGA-Auflösung gehalten ist.

Damit einher geht eine sehr sinnvolle Verbesserung, die im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele ihresgleichen sucht. Bislang war bei allen Genre-Vertretern, von »Dune 2« bis »Command & Conquer«, das Spielfeld zu Beginn einer Mission erst einmal schwarz. Sobald eigene Einheiten einen Bereich aufgeklärt hatten, wurde nicht nur dessen Terrain sichtbar, sondern auch jeder gegnerische Trupp, der sich dort bewegte – auch wenn weit und breit keine eigene Einheit war, um dies zu beobachten. Warcraft 2 bietet nun außer »bekannten« und »unbekannten« Kartenausschnitten noch eine dritte Aufklärungsstufe. Bei dieser bleibt einmal entdecktes Terrain zwar »aufgedeckt«, wird aber von einem Grauschleier überzogen, sobald es außer Sichtweite eigener Gebäude oder Kampfeinheiten gerät. Dadurch gibt es auch im späteren Verlauf des Spiels noch Überraschungsangriffe und Spähtrupps sowie Vorposten erweisen sich als extrem wichtig.

Die dritte große Neuerung ist die Erweiterung des Mehrspielermodus auf sechs menschliche Kontrahenten (per Netzwerk), die es sich in Teams oder nach dem Motto »jeder gegen jeden« auf die Ork-Mütze geben dürfen. Auch Partien über Online-Dienste wie das Internet sollen möglich sein; natürlich gibt es weiterhin die Zwei-Spieler-Option per Nullmodem.



Eine Ork-Armee macht eine Menschensiedlung dem Erdboden gleich



Per mitgeliefertem Editor lassen sich beliebige Szenarien erstellen

Fand der Kampf beim Vorgänger nur auf dem Land statt, bietet Warcraft 2 auch Luft- und Seestreitkräfte. Erstere dienen zur Aufklärung und als Schocktruppen; letztere bestehen aus Tankern, Fregatten, U-Booten, Riesenschildkröten und mächtigen Schlachtschiffen. Die Tanker haben die Aufgabe, Ölvorkommen aufzuspüren und eine Bohrinsel zu errichten, sowie das geförderte Öl zum nächsten Hafen zu transportieren. Neben dem Öl ist das Eisenerz als viertes »Baumaterial« hinzugekommen, Gold und Holz wurden aus Teil 1 übernommen. Es gibt nun vier verschiedene Kartengrößen, insgesamt sind die Spielfelder merklich größer geworden.

Zu den neuen Kampfeinheiten der Menschen gehören Zwergen-Kanonen, Griffon-Reiter und Ballistae, die Orks warten mit Meuchelmördern, Todesrittern und Drachen auf. Konnte man bei Warcraft 1 nur maximal vier Figuren gleichzeitig befehligen, sind es nun immerhin neun – angewählt wird die Gruppe entweder durch einzelnes Anklicken bei gedrückter Shift-Taste, oder à la Command & Conquer per Auswahl-Rechteck.

Für jede der zwei Seiten steht wieder eine eigene Kampagne zur Verfügung, laut Programmierteam sehr viel abwechslungsreicher, als vom ersten Teil gewohnt. Für erfahrene Spieler soll es zudem acht Spezialmissionen geben, die extra-schwierig geraten sind. Wem das noch nicht reicht, wird sich über ein Extra freuen, das leider keinesfalls zum Standard bei Strategiespielen gehört: Ein unter Windows laufender Editor erlaubt das einfache Erstellen eigener Karten, die zudem in verschiedenen Klimazonen angesiedelt werden können, z.B. Mischwald oder schneebedeckte Tundra. Auch sämtliche Einheiten und Gebäude soll man verändern können, und zudem beliebige Szenarios mit eigens definierten Missionszielen basteln. (la)

WARCRAFT 2

- **Entwickler:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Programmierteam:** Blizzard Entertainment
- **ca.-Preis:** DM 120,–
- **ca.-Termin:** November 1995
- **Deutsche Version:** bislang nicht geplant
- **Besonderheiten:** Hektisches Echtzeit-Strategiespiel zu Wasser, zu Lande und in der Luft; inklusive Szenario-Editor

Schnellerer Bildschirmaufbau – realistischeres Fluggefühl

Neue Ma[illegible] der [illegible] Piloten [illegible] neue [illegible]

Neue Kampagne mit 35 Missionen; die Russen m[illegible]chieren in Japan ein

Verzögerte Bomben, Luft-Boden-Raketen und mehr

Neu gefaßtes Ressourcen-Management für Ihre Lufttruppe

U.S. NAVY FIGHTERS EXPANSION DISK*

MARINE FIGHTERS™

Der neue Amphibien-Angriffsschiff-Flugzeugträger U.S.S. Wasp

Völlig neues, mit Texturen versehenes Gelände

[illegible], die auf Luftaufnahmen [illegible] Satellitenbildern basieren

Dynamische Echtzeit-Umgebung

Verbesserte digitalisierte Sprache

Eine Auswahl der modernsten Waffen der Welt

Besuchen Sie uns in Halle 11, Stand E16/G17

Die Marine-Fighter-Mission-CD sorgt für eine komplett neue Dimension im USNF-Luftkampf. Erleben Sie die revolutionäre Technik der drei neuen Senkrechtstarter-Angriffs-Flugzeuge. Die einzigartige VIFF-Technologie (In Forward Flight) wird Ihnen dabei helfen, Ihre Gegner in einem neuen gefährlichen Szenario, den japanischen Kurillen, auszumanövrieren und auszuschalten.

Für Besitzer der englischen Version von U.S. Navy Fighters: enthält Update auf deutsche Bildschirmtexte des Hauptprogramms

Authentischer Vector in Forward Flight (VIFF)

Drei bahnbrechende neue Maschinen

- AV-8B Night Attack Harrier
- FRS.2 Sea Harrier
- YAK - 141 Russian Harrier



Volle VTOL-Fähigkeit



Preview: Neue SSI-Spiele

ZWERGEN-GENERAL

Ein Computerspiele-Veteran macht mabil: Unter den Herbstneuheiten von SSI befindet sich die Fartsetzung des Taktik-Bestsellers »Panzer General«.

Großer Bahnhof in Poing: Bret Berry, seines Zeichens Chefproducer von SSI, betrat mit einem gut gefüllten Köfferchen unsere Redaktionsräume. Er zeigte uns die neuesten Strategiespiele der amerikanischen Traditions-Softwarefirma.

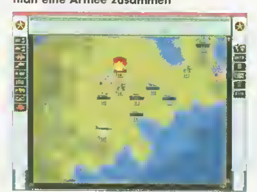
Panzer General 2

Nach dem großen Erfolg des Taktikspiels »Panzer General« arbeitet SSI fieberhaft daran, den Nachfolger zügig auf den Markt zu bringen. Ob die Fortsetzung in Deutschland »Panzer General 2« oder, wie in Amerika, »Allied General« heißen wird, ist noch nicht ganz geklärt. Fest steht, daß dieses Mal die Alliierten am Drücker sind; der Spieler übernimmt also in den Kampagnen die Rolle der Amerikaner, Engländer und Sowjetrussen.

In den Einzelszenarios können Sie weiterhin beide Seiten übernehmen; außerdem will SSI den äußerst spartanischen Zwei-Spieler-Modus des Vorgängers aufmöbeln. Natürlich stehen Ihnen neue Waffensysteme zur Verfügung, voraussichtlich wird auch gezielte Forschung möglich sein: Wollen wir nun lieber schnellere Flugzeuge oder dickere Panzer? Ansonsten darf man die gleiche, gelungene Mischung aus einfacher Bedienung und taktischem Anspruch in zahlreichen, miteinander verknüpften Missionen erwarten. Mit dem Erscheinen von Panzer General 2 ist im November zu rechnen.



Im Arena-Modus van Fantasy General stellt man eine Armee zusammen



Panzer General 2 macht Sie zum alliierten Oberbefehlshaber



Auch im Winter müssen die Fantasy-Truppen in die Schlacht

Neue Zwerge braucht das Land

Obwohl nach Aussage von Bret Berry bereits über einen dritten Teil des Panzer Generals nachgedacht wird (dieses Mal wieder aus Sicht der Achsenmächte), hat man zunächst eine völlig themenfremde Variante in der Mache. Als »Fantasy General« befehligen Sie Truppentypen, die geradewegs der handelsüblichen Fantasy-Literatur entsprungen zu sein scheinen. So gibt es Belagerungsgeräte, Schützen und leichte Reiterei, aber auch Zauberer und Kundschafter. Jede »Waffengattung« kommt in zahlreichen Varianten vor, womit in erster Linie unterschiedliche Rassen gemeint sind: Schwere Elfen-Kavallerie balgt sich mit leichter Zwergen-Infanterie, Gnom-Aufklärer legen finsteren Ork-Rittern einen Hinterhalt.

Anstelle der Kampf-Animationen sieht man beim Ableben der Truppen unterschiedliche Todesszenen, Zauberer lösen sich z.B. beleidigt in einer Rauchwolke auf. Zahlreiche Super-VGA-Bilder sollen die Einheitenbeschreibungen verschönern, auch die eine oder andere Zwischengrafik wird eingebaut. Neben dem obligatorischen Kampagnenmodus bekriegt man sich zusätzlich in einer Art Arena. Hier wählen Sie das Terrain und die zum Truppenkauf verfügbare Geldsumme aus. Nun sucht man sich die gewünschten Kampfeinheiten zusammen und schickt den bunten Haufen in die Schlacht, wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Kontrahenten.

Im Kampagnenmodus geht es darum, mehrere Inseln zu erobern, die jeweils unterschiedliche Landschaften und Monstertypen bieten. Innerhalb einer Insel kann der Feldherr auf der strategischen Karte auswählen, welche Region als nächstes angegriffen werden soll. Außerdem wird es Gebiete geben, in denen man Quests erfüllen muß – »Warlords« läßt grüßen. Der Befehlshaber läuft als Einheit auf der Karte herum und motiviert durch seine Anwesenheit in der Nähe befindliche Truppen. Daß man auf den Feldherrn gut aufpassen sollte, versteht sich von selbst. Die von uns angespielte Vorversion bot erst ein einziges Spielfeld im Arenamodus, bis zur geplanten Veröffentlichung im Februar '96 ist also noch einige Arbeit nötig.

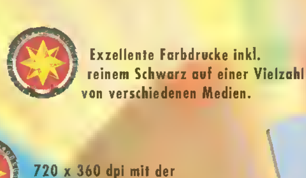
Donnerbüchsen und Stammeskrieger

Im Oktober möchte SSI mit »Age of Rifles« ein Strategiespiel veröffentlichen, das sich etwas vom üblichen Genre-Allerlei unterscheidet. Das Programm greift mehrere Schlachten auf, die im Zeitalter des Karabiners stattgefunden haben. So spielen einige Szenarios im Amerikanischen Bürgerkrieg, andere auf der Krim oder im Frankreich des Jahres 1871. Auf dem afrikanischen Kontinent darf man seine Computer-Bleisoldaten gegen Zulu-Stammeskrieger ins Feld führen, die sich mit Speeren zur Wehr setzen – historisch, aber nicht unbedingt der Gipfel der militärischen Fairness.

Grafisch präsentiert sich die Truppenverschieberei im Zinnfiguren-Look, wobei man zusätzlich oder stattdessen die darunterliegende Standplatte anzeigen kann. Diese läßt auf einen Blick die momentane Formation erkennen, z.B. Linien- oder Keilaufstellung, sowie die Ausrichtung. Bei Erfolg des Produkts ist ein Nachfolger geplant. (la)

1 + 1 = 4000.

Der neue BJC-4000. Farb- und S/W-Drucker in einem.





Hohe Geschwindigkeit durch die 136 Düsen des Farbdruckkopfes.



5 Seiten/Min. durch die 128 Düsen der High-Capacity-Schwarzpatrone*.

Infos/Musterausdruck 0 21 51/34 95 66

Der neue BJC-4000: für alle Druckaufgaben.

Beim neuen BJC-4000 haben Sie die Qual der Wahl. Denn der BJC-4000 hat das innovative, kinderleicht zu handhabende Bi-Druckkopf-System. Ein Farbdruckkopf inkl. reinem Schwarz sorgt für brillante Farbausdrucke. Der auf Wunsch erhältliche High-Capacity-Schwarzdruckkopf* meistert die alltäglichen Textaufgaben mit bis zu 5 Seiten/Minute und einer Auflösung von bis zu 720 x 360 dpi. Mit seinen geringen Abmessungen (nur wenig mehr als ein DIN-A4-Blatt), seinem flüsterleisen Geräuschpegel und der europaweiten Garantie ist der BJC-4000 der ideale Drucker für zu Hause oder fürs Büro. Nach mehr erfreuliche Details verraten wir Ihnen gerne. * Option

„One More Time"–The Real Wurlitzer–mit freundlicher Genehmigung Deutsche Wurlitzer GmbH, Stemwede

Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriestr. 12, CH-8305 Dietlikon, Tel. 01/8 35 68 00, Fax 01/8 35 68 60, Österreich: Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax 01/68 36 41-774



MAN VERSTEHT SICH BESSER

Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld
Telefon: 0 21 51 / 34 95 66, Telefax: 0 21 51 / 34 95 99

SCHUSTER + PARTNER

Canon Inc.

Neue Projekte von Sunflowers

MARS MACHT MOBIL

Science-fiction-Strategie und Kinderbibel: Die Sunflowers-Programmierer beweisen mit ihren neuesten Produkten Vielseitigkeit.

Flexibilität ist Trumpf: Von der stimmungsvollen Kinderbibel bis zum herausfordernden Strategiespiel reicht die Palette der Software, die von den Sunflowers-Programmierern entwickelt wird. Der kreative Ableger des Distributors Bomico macht sich derzeit außerdem einen Namen mit gelungenen Übersetzungen englischsprachiger Spiele ins Deutsche, wie »Simon the Sorcerer 2« beweist.
Wir haben uns ins geräumige Hauptquartier nahe Frankfurt geschmuggelt und den Programmierern über die Schultern geguckt.

Die Raumschiffe aus »Mars« sind aufwendig gerendert

Lehrreiches für die Kleinen

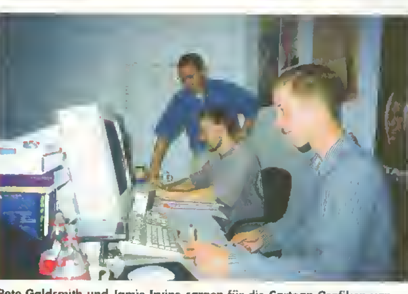
Sunflowers schickt sich an, in Deutschland eine Vorreiterstellung im Bereich Edutainment einzunehmen. Ein Standbein sind dabei die Lokalisierungen ausländischer Produkte wie die berühmten »Living Books« von Broderbund. Als erster Titel wird »Schildkröte und Hase« im Oktober erscheinen, wobei die deutschen Entwickler sich in diesem Fall auf Serviceleistungen beschränken. Alles in die eigene Hand nimmt Sunflowers bei »Zurk und die Tiere des Regenwaldes« von Soleil oder bei den Umsetzungen der »Funschaal«-Reihe von Europress.
Neben der Umsetzung des »Mathe-Workshop« von Broderbund werden nach zwei medizinische Programme eingedeutscht. Der »Home Medical Adviser« ist ein schlaues Nachschlagewerk für alle Lebenslagen und entsprechend aufwendig zu übersetzen. Nicht immer sorgen die Hersteller dafür, daß es Sunflowers mit der Lokalisierung einfach hat. Vorbildlich sind Knowledge Adventure, deren unterhaltsamer Anatomieführer »A.D.A.M. - The Inside Story« ebenfalls eingedeutscht wird und dank diverser Vorarbeiten keine größeren Probleme macht.
Lieblingskind der Sunflowers-Kreativen ist derzeit die Kinderbibel. Unter dem Arbeitstitel »Kinder entdecken die Bibel - Das neue Testament« entsteht eine bislang einmalige Umsetzung der Geschichte Jesu für CD-ROM. Handgemalte Aquarelle im bunten Kinderbuch-Stil werden digitalisiert und mit kleinen Animationen aufgelockert. Zusammen mit viel Sprachausgabe und stimmungsvoller Musik ergibt das eine rührende, aber nicht kitschige Mischung. Ergänzt wird die Erzählung des neuen Testaments mit einem kleinen Lexikon und vielen Bildern zum Thema Israel. Die Zielgruppe reicht von kleinen Kindern, die gerade mal mit der Maus umgehen können, bis zu interessierten Erwachsenen. Die Veröffentlichung ist noch vor Weihnachten geplant.



Die handgezeichnete Vorlage eines Infanteristen, der für »Mars« gerendert

Spannendes für die Großen

Die Entwicklung von Spielen wird nicht vernachlässigt. Highlight ist ein Strategiespiel mit dem Arbeitstitel »Mars«, das spontan an eine Mischung aus »Battle Isle« und »Command & Conquer« erinnert. Sie spielen rundenweise entweder als außerirdische Rasse oder auf Seite der Menschheit, die zum Mars flieht, dort aber merkt, daß der schöne Himmelskörper schon bewohnt ist. 32 aufwendig gerenderte Fahrzeuge auf jeder Seite dürfen in den Hex-Feldern verschoben oder



Pete Goldsmith und Jamie Irvine sorgen für die Cartoon-Grafiken von »Chartbreaker«



Die »Chartbreaker«-Grafik kann Anleihen bei LucasArts nicht verleugnen



Viel Sprachausgabe und handgemalte Aquarelle: die Kinderbibel von Sunflowers.

auf einem Info-Screen in voller Pracht bewundert werden. Rund 140 verschiedenen Arten von Untergrund gibt es, der bei einem Kampf vergrößert wird, so daß man die Fahrzeuge und einzelne Soldaten besser sieht. »Mars« wird wohl erst Anfang nächsten Jahres erscheinen. Ein Zwei-Spieler-Modus per Modem ist geplant.

»Die Fugger 2« soll keine weitere trockene Handelssimulation werden, sondern wird mit einigen reizvollen Features angereichert und viele verschiedene Wege enthalten, das Spiel zu gewinnen. Sehr interessant klingen etwa die 120 Ämter, die der Spieler bekleiden kann. Das geht vom Bischof bis zum Inquisitor und darf auf unterschiedliche Art und Weise erreicht werden. Über Intrigen, Heiraten oder Kämpfe gelangt man ans Ziel oder wird von den bis zu drei menschlichen Gegnern davon abgehalten. Damit sich niemand langweilt, dürfen die einzelnen aufwendig gerenderten Bilder nur in einer bestimmten Reihenfolge besucht werden. Somit dauert eine Runde nur drei Minuten, was die Wartezeit für die Mitspieler erträglich macht. »Die Fugger 2« soll bis Weihnachten in den Regalen stehen.

Erinnert sich noch jemand an »Chartbreaker«? Vor etwa zwei Jahren tauchten in diversen Zeitschriften Anzeigen auf, die für dieses Spiel warben. Erschienen ist es allerdings nie. Doch jetzt wird wieder fieberhaft daran gearbeitet, allerdings mit einem völlig neuen Konzept. »Chartbreaker« gleicht am ehesten den LucasArts-Adventures und ist ähnlich abgedreht wie »Day of the Tentacle«. Sie steuern vier schrullige Charaktere durch eine Welt, in der es keine natürliche Musik mehr gibt. Als sie eine alte Schallplatte finden, wollen die vier die gute alte Musik wiedererwecken. Der Spieler muß dazu an etwa 90 Schauplätzen verrückte Rätsel lösen und trifft immer wieder auf Personen, die gewisse Ähnlichkeiten mit bekannten Musikern nicht leugnen können. Bis Ende des Jahres werden wir uns aber noch gedulden müssen. (fs)



Für die Kämpfe in »Mars« wird auf eine vergrößerte Darstellung umgeschaltet. Das obere Bild zeigt die normale Größe mit einigen Dummy-Fahrzeugen.

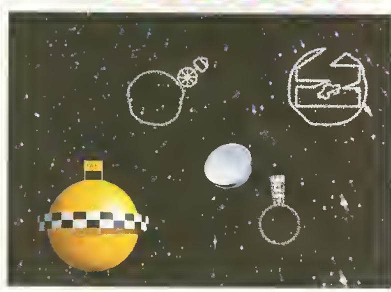
SCHWER AUF DRAHT

Die Musikszene will ins Internet: Nach dem letztjährigen Trend »Multimedia« heißt das neue Zauberwort von Bands und Labels »Online«.

Während das gemeine Fußvolk auf den Kölner Ringstraßen abwechselnd schwitzend und abgeregnet vor den kleinen Bühnen feierte, traf sich in den Messehallen ein bunt gemischtes Völkchen aus selbsternannten Insidern. Ausgeflippte Techno-Kids, tätowierte Hardrocker, elitäre Plattenbosse und deutlich mehr Computerjournalisten als je zuvor drückten sich zwischen den farbenfrohen Ständen hindurch. Neben stark transpirierenden Fernsehbekanntschaften wie Thomas Koschwitz oder der Doofen-Hälfte Wigald Boning fielen flimmernde Monitore auf, die aber keine Videoclips zeigten, sondern vertraute Windows- und Mac-Grafiken. Doch nicht Multimedia wie im vergangenen Jahr, sondern »Online« war das neue Zauberwort der Musikindustrie.

Music goes Internet

Surfen war angesagt: Ob Video-Weichspüler MTV oder das kleine Alternativ-Label von nebenan, alle lassen emsig mehr oder minder gelungene Web-Pages basteln. Auf der Internet-Spielwiese tummeln sich Acts wie Metallica, die Pet Shop Boys oder Vertreter kleinerer Plattenfirmen. Während einige Seiten schön bunt sind, quälen andere den Web-Surfer mit zweifarbigen Textwüsten und endlosen Ladezeiten. Negatives Beispiel: »Netville« ist zwar Heimstatt von Labels wie BMG, Roughtrade oder Metronome, aber arg trocken geraten. So mancher nüchterne Kommentar am Stand markierte die magere Optik: »Ist da auch was zu sehen?«

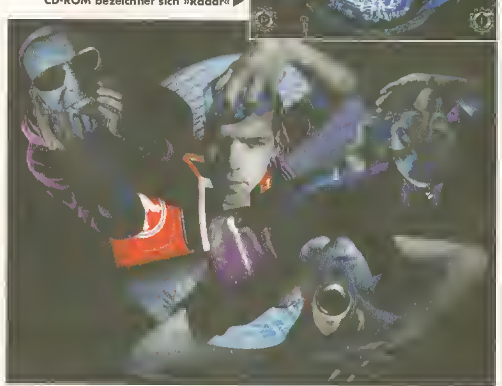


Adel im Weltall: das CD-Rom der Prinzen.

Nervöse Gesichter gab's bei den Bertelsmännern: Eigentlich war eine souveräne Präsentation von »Bertelsmann Online« geplant, mit dem Sie auf das Netzwerk des großen Online-Dienstleisters America Online zugreifen können. Doch das amerikanische System wurde just zu diesem Zeitpunkt zwecks Wartung kurzerhand heruntergefahren, während die Spannung in Köln stieg.

Wenige Minuten vor der Präsentation kam die Entwarnung, die Show lief reibungslos ab. Derzeit befindet sich das System im Teststadium, Einwählknoten gibt es nur in Gütersloh und Hamburg und bald auch in München und Berlin. Klappt alles, dürfen wir gegen Jahresende in den Angeboten von MTV, Disney oder Time Warner wühlen und uns die neuesten Meldungen aus rund 60 Zeitungen per Modem saugen. Ein deutscher Szenetreff namens »Wildpark« im Internet wird von Onlinepark angeboten. Dort gibt es Fanclubs, aktuelle Szeneinfos von »Jetzt«, dem Jugendmagazin der Süddeutschen Zeitung, weitere Zeitschriften sowie Shopping-Angebote.

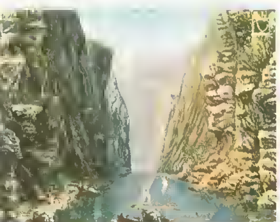
Als interaktives Lifestyle-Magazin auf CD-ROM bezeichnet sich »Radar« ▶



Das CD-ROM der »Fantastischen Vier« verspricht eine gelungene Mischung aus Spaß und Infos

Lifestyle auf CD

Obwohl der neue Trend Richtung Online geht, spielen Multimedia-CDs für die Musikszene immer noch eine große Rolle. Ob denn diese CD-ROMs Kunst seien, fragte sich ein mit Journalisten und Künstlern besetztes Forum, und erhielt von Smudo, dem agilen Viertel der »Fantastischen Vier« die deutliche Antwort. Während sich zwei Exil-Österreicher über ihre bunten Pinsel und blinkenden Farben freuten, war der Deutsch-Hiphopper davon wenig begeistert: »Das haben schon vor Jahren Leute mit dem C 64 gemacht!« Das interessanteste neue CD-ROM stammt denn auch von den computerbegeisterten »Fantastischen Vier«,



»Bermuda Syndrome« ist das erste Spiel der Multimedia-Spezialisten Musicpark



Tierisch: Der »Wildpark« ist ein Szenetreff im Internet.

die sehr eng mit den Programmierern des Berliner Musicpark zusammenarbeiten. Der Silberling erinnert eher an das Kult-ROM über »Monthy Python« als an klägliche Multimedia-Ergüsse wie »Interactive Herbie«. Viele witzige Spiele, Infos und eine abgefahrene Benutzeroberfläche lassen auf eine unterhaltsame Scheibe hoffen, die kurz nach dem neuen Album der Vier im Herbst erscheinen soll. Einen Namen für die CD gibt es übrigens noch nicht, weshalb Smudo per Compuserve-E-Mail (an 100410,743) um Vorschläge bittet.

Größter Lieferant von Multimedia-CDs mit bekannten Gruppen ist die Berliner Pixelpark-Gruppe. Pixelpark selbst bastelt Werbespiele und andere Anwendungen für die Industrie, Musicpark bringt Musik-CD-ROMs und Spiele auf den Markt und der Onlinepark setzt mit einer Mischung aus Sport, Entertainment und Werbung voll aufs Internet. Neben den »Fantastischen Vier« gibt es bald einen Silberling zur Popband »Die Prinzen«, der unter anderem Aufnahmen der Proben zur neuen Tour enthält – für Fans ein Leckerbissen. Weitere Acts sind die »H-Blockx« und »Sydney Youngblood«.

Das erste Musicpark-Spiel heißt »Bermuda Syndrome«, erinnert etwas an »Flashback« und glänzt mit hervorragenden Animationen. Über den spielerischen Gehalt können wir im Oktober urteilen, dann soll das



Die Musikszene will ins Internet: »Netville« bietet Infos, Bilder und Videos zu Bands wie »Die Krupps«.

Action-Adventure definitiv veröffentlicht werden.

Die große Flut an Musik-CD-ROMs wird Weihnachten über uns hereinbrechen: Etliche Labels veröffentlichen auf dem neuen »CD plus«-Standard Bands wie U2 (seit einem Jahr überfällig) oder die Beastie Boys, Rolling Stones oder Carlos Santana. Brandneu ist außerdem »Radar«, ein interaktives Lifestyle-Magazin auf CD-ROM. Zum Preis von 20 Mark informiert die Scheibe über Fitneß, Liebe, Bewußtseinserweiterung und Musik. (fs)

ESCOM

Big Tower P 60

■ Prozessor Pentium® 60 MHz ■ Arbeitsspeicher 8 MB ■ Festplatte **540 MB** ■ Board Intel mit PCI Bus ■ Grafikkarte 1 MB DRAM PCI ■ **CD ROM LW Quad Speed** ■ Tastatur ESCOM Standard ■ Garantie 3 Jahre auf Rechnereinheit, VGA Karte und Festplatte ■ **ESCOM Supersoftware** siehe links ■ Monitor 14"/48 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm msB, strahlungsarm.

Supersoftware

Bei allen ESCOM PCs im Preis enthalten

NEU! Betriebssystem



2 Microsoft-Profipakete auf CD im Preis enthalten: Wahlweise 2 von 3: MS Word, MS Excel oder MS Access

NEU! 2 von 3

WORD

Microsoft EXCEL

ACCESS



Doku gegen Aufpreis. Achtung OEM Version ohne Clip Arts!



Hotelführer — Mitsubishi

Datenbank — DataEase

Multimedia Onlinehilfe

Weltweites Netzwerk — CompuServe

Datensicherheit — SECU

Designer 4.0

Anti-Virus — ThunderBYTE

vorinstalliert, keine Doku erforderlich, Sicherheitsdisketten können leicht erstellt werden





2258.-

Big Tower P 60 incl. Quad Speed CD ROM, Supersoftware und 14" Monitor

ESCOM PCs jetzt mit WIN 95, Quad Speed CD ROM und 2 von 3 Microsoftprogrammen



Slimline



ESCOM Slimline P 75

mit Intel Pentium® Prozessor 75 MHz, 8 MB RAM, 540 MB Festplatte, Intel PCI Bus Board, 1 MB DRAM Grafik, CD ROM Laufwerk Quad Speed, ESCOM Standard Tastatur, 14" Monitor (33,5 cm msB), incl. Supersoftware (s. links)

2558.-

ESCOM Slimline P 90

mit Intel Pentium® Prozessor **90 MHz** und **850 MB** Festpl., sonst. Ausstattung wie Slimline P 75, incl. Supersoftware (s. links)

2758.-

Mini Tower



ESCOM Mini Tower P 75

mit Intel Pentium® Prozessor 75 MHz, 8 MB RAM, 540 MB Festplatte, Intel PCI Bus Board, 1 MB DRAM Grafikkarte, CD ROM Laufwerk Quad Speed, ESCOM Standard Tastatur, 14" Monitor (33,5 cm msB), incl. Supersoftware (s. links)

2758.-

ESCOM Mini Tower P 90

mit Intel Pentium® Prozessor **90 MHz** und **850 MB** Festpl., sonst. Ausstattung wie Minitower P 75, incl. Supersoftware (s. links)

2958.-

Big Tower



ESCOM Big Tower P 60

mit Intel Pentium® Prozessor 60 MHz, 8 MB RAM, 540 MB Festplatte, Intel PCI Bus Board, 1 MB DRAM Grafikkarte, CD ROM Laufwerk Quad Speed, ESCOM Standard Tastatur, 14" Monitor (33,5 cm msB), incl. Supersoftware (s. links)

2258.-

ESCOM Big Tower P 75

mit Intel Pentium® Prozessor **75 MHz**, sonst. Ausstattung wie Big Tower P 60, incl. Supersoftware (s. links)

2858.-

ESCOM Big Tower P 90

mit Intel Pentium® Prozessor **90 MHz** und **850 MB**, Festplatte sonst. Ausstattung wie Big Tower P 60, incl. Supersoftware (s. links)

3058.-

ESCOM Big Tower P 100

mit Intel Pentium® Prozessor **100 MHz** und **1 GB** Festplatte, sonst. Ausstattung wie Big Tower P 60, incl. Supersoftware (s. links)

3358.-

ESCOM Big Tower P 120

mit Intel Pentium® Prozessor **120 MHz** und **1 GB** Festplatte, sonst. Ausstattung wie Big Tower P 60, incl. Supersoftware (s. links)

jetzt mit 16 bit Stereo Sound

3758.-

ESCOM Big Tower P 133

mit Intel Pentium® Prozessor **133 MHz** und **1 GB** Festplatte, sonst. Ausstattung wie Big Tower P 60, incl. Supersoftware (s. links)

jetzt mit 16 bit Stereo Sound

4058.-

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

AKTUELLE MELDUNGEN



Cyberia 2 soll verschiedene Schwierigkeitsstufen und intelligente Computergegner bieten

Ist er nicht süß? Mogli auf dem Weg durchs Dschungelbuch.

CYBERIA 2

Virgin plant für November die Veröffentlichung von »Cyberia 2«, das wie Teil 1 von Xatrix Entertainment programmiert wird. Der Nachfolger soll wieder aus Action- und Adventure-Sequenzen bestehen und noch schöner gestylt sein. Entsprechend wurde vor allem die Grafik-Engine aufgebohrt, die Geschwindigkeit soll deutlich höher sein. Man spielt wiederum den Hacker Zak Kingston, der die ominöse »Free World Alliance« ein für allemal ausschalten möchte.

Ebenfalls von Virgin kommt Anfang Oktober »Das Dschungelbuch«, ein Jump-and-Run im Grafiklook des bekannten Walt-Disney-Teichentrickfilms. Zwölf Levels soll es geben, als Extrawaffen stehen z.B. Bumerang-Bananen und Nuß-Blasrohre zur Verfügung. Der Held schlüft in die Rolle des kleinen Mogli, der munter Mammutbäume besteigt und auf Elefanten herumhüpft. Als Besonderheit wird die Spielfigur im Bild auch nach »hinten« springen können, um auf einer zweiten horizontalen Ebene herumzulaufen.

SATURN-SPIELE FÜR PC

Sega Amerika und der Grafikkartenhersteller NVidia arbeiten zusammen an einem Standard, um Konvertierungen von Spielen der Nobelkonsole Sega Saturn auch auf Pentium-PCs ablaufen lassen zu können. Voraussetzung dafür werden Grafikbeschleunigungskarten von NVidia sein, deren spezielle 3D-Spezialchips Verwendung finden.

Sega will im Herbst ankündigen, von welchen Saturn-Titeln Umsetzungen auf PC zu erwarten sind – vielleicht Hits wie »Virtua Fighter« oder »Daytona USA«?

DINO BASHING

Time Warner Interactive will in Kürze die Spielautomaten-Konvertierung »Primal Rage« für PCs fertigstellen. Zur Wahl stehen sieben große Fantasy-Dinosaurier, laut offizieller Aussage erstmalig in einem Prügelspiel per »Stop-Motion«-Technik animiert. Das Arcade-Vorbild soll der erfolgreichste Spielhallenautomat des letzten Jahres gewesen sein, was nicht zuletzt an den 70 Manövern liegen könnte, die jedes Monster durchführen kann. So gibt es Drohgebärden,



Urweltviecher im Prügelspiel-Fieber: Primal Rage.

Special Moves und verschiedene Ablebe-Varianten. Ein Zwei-Spieler-Modus soll für heiße Duelle mit dem Monster von nebenan sorgen. Auf die PC-Gemeinde werden die Ur-Viecher voraussichtlich Anfang Oktober losgelassen werden.

ARCADE MIT ATI

Auf der CeBit '95 konnte man auf dem Stand von ATI die »Technologie-Demo« eines Arcade-Jump-and-Runs nach Art der Videospiel-Konsolen bewundern. Das Spiel lief trotz blitzschnellem Parallax-Scrolling und zahlreicher Sprites auf einer ganz normalen ATI-Grafikkarte (2 MByte DRAM), die in einem gewöhnlichen PC steckte. Microsoft hat diese Technologie zusammen mit ATI weiterentwickelt und wird sie mit Windows 95 unter dem Namen »Direct Draw« ausliefern. Die Technologie funktioniert laut ATI auch mit 1-MByte-Grafikkarten, die im Moment für rund 150 Mark zu haben sind. Alle Spiele, die Direct Draw nutzen, laufen sofort mit ATI-Karten; andere Grafikkarten-Hersteller müssen erst entsprechende Treiber liefern.

SMARTER PALMTOP

Seit Anfang September bietet Sharp seinen Palmtop-Computer »Zaurus« an. Auffälligstes Merkmal ist der Touchscreen, über den man direkt Icons anklicken, Skizzen zeichnen oder handschriftliche Informationen eingeben kann. Grafikobjekte lassen sich danach in der Größe verändern und mit Texten verknüpfen, die über die Tastatur eingegeben werden. Durch Anschluß ans Telefonnetz und entsprechenden Zusatzkarten kann man EMAils und Faxe verschicken sowie auf Online-Dienste zugreifen.

Der 17 Zentimeter breite und 10 Zentimerter tiefe Zaurus wiegt unter 400 Gramm und verfügt in der Grundversion über 1 MByte RAM-Speicher. Durch Erweiterungskarten läßt sich der Palmtop mit zusätzlichem RAM austatten. Mit Hilfe eines speziellen Handy-Telefons von GSM können 160 Zeichen lange Kurznach-

NEUE CD-ROM-PRODUKTE

Everything Weather: Der Weather Chanel veröffentlicht eine CD-ROM rund ums Wetter. Mit Klimadaten von 700 Städten können Sie dann vielleicht nachvollziehen, warum es kurz vor Feierabend immer zu regnen beginnt.

First Light: Virtual Laboratories haben in ihr neuestes »Distant Suns«-Astronomieprogramm u.a. eine virtuelle Marslandung eingebaut, bei der man sich im 360-Grad-Winkel die Oberfläche des roten Planeten anschauen kann.

Trophy Boss: Für Windows-Fischer bringt Sierra eine Angel-Simulation heraus. Zu den Features gehören neun künstliche Seen sowie Profitips zu Ködern, Fischen und Fangtechniken.

Computer-Kataloge: Sowohl Quelle als auch Otto bieten ihre Kataloge nun auch auf CD-ROM an. Ottos Fashion Shop »revolutioniert im Damensortiment die Katalogwelt«, während Quelle seine Einkaufsscheibe mit dem genialen Motto »intelligent – interaktiv – informativ« anpreist.

Stationen: Rolling Stones: Kurz vor Ende der Voodoo-Lounge-Tour der bekannten Rockopas kündigt der tewi-Verlag eine CD zur Band-Geschichte von 1962 bis heute an.



Der Zaurus-Palmtop von Sharp bietet einen Touchscreen und kann mit GSM-Handys kombiniert werden

richten mit dem SMS-Service der Mobilnetze D1, D2 und E plus verschickt werden. Besonderer Clou ist die Möglichkeit, auf kurze Distanz per Infrarot-Verbindung mit anderen Zaurus-Palmtops schnurlos Daten auszutauschen. Die Grundvariante des Zaurus kostet laut unverbindlicher Preisempfehlung 1300 Mark.

AVE CAESAR

Von Impressions erscheint im Herbst der Nachfolger des Strategieprogramms »Caesar«. Teil 2 macht Sie zum Gouverneur neu eroberter Provinzen, in denen als erstes eine funktionstüchtige Stadt aus dem Boden gestampft wird. Dazu baut man in der Stadtansicht Marktplätze, Foren und Wohnhäuser, aber auch Straßen, Mauern und Äquadukte. In der isometrischen Ansicht der Provinz lassen sich Farmen oder Minen anlegen, sowie Garnisonen für Soldaten errichten. Kohorten sind notwendig, um mit Angriffen beutelustiger Barbaren fertig zu werden.

Caesar 2 findet in Echtzeit statt, die Spielgeschwindigkeit kann verändert werden. Ein Tutorial soll Einsteiger schnell in das Programm einführen, außerdem gibt es Hilfstexte zu den verschiedenen Gebäuden und Provinzen. Jede Region hat eigene Werte bei Loyalität, Industrie und militärischer Stärke, natürlich wird die Besiedelei mit zunehmender Dauer immer schwieriger. Gegen Ende darf man sich sogar an die Eroberung von acht nordeuropäischen Provinzen machen, die vom historischen Rom niemals eingenommen wurden. (la/hf)

KURZ & BÜNDIG

+++ In Deutschland soll es bereits über eine Million Raubkopien von Windows 95 geben. Da diese von Betoversionen des Betriebssystems stammen, warnt Microsoft vor der Verwendung dieser Kopien.

+++ Viacom hat sich bei Looking Glass eingekauft. Die 3D-Profis, bislang für Hits wie »Ultima Underworld« und »System Shock« verantwortlich, dürfen nun zwei Spiele zur »Stark Trek: Voyager«-Lizenz programmieren.

+++ Die neue WWW-Seite von Bethesda (http://www.bethsoft.com) bietet eine Art Online-Adventure. Registrierte Besucher basteln sich ein Bildschirm-Alter-Ego und können ihre im Spiel gewonnenen Schätze in Rabatte für Bethesda-Produkte umwandeln.

+++ Entgegen den Gerüchten von einem zu erwartenden Preiskrieg, startet Microsoft Network mit branchenüblichen Preisen in den Online-Markt. Geplant ist eine monatliche Grundgebühr von etwa 7,50 Mark, die bereits drei Stunden Nutzungsdauer enthält.

+++ Sierra prämiert unter der Internet-Adresse http://www.sierra.com mit einer WWW-Seite, die es registrierten Benutzern erlaubt, das Seitenlayout fast beliebig den eigenen Bedürfnissen anzupassen.

+++ Sony England erwortet den Verkauf von einer Million Playstation-Videokonsolen innerhalb des ersten Jahrs der Markteinführung. Angeblich gibt es bereits mehr als 437.000 Vorbestellungen für die ersten sechs Monate. Die ursprünglichen Schätzungen sahen im selben Zeitraum nur 175.000 Stück voraus.

+++ Vobis legt seinen neuen Highscreen-Modellen ein Software-Paket bei, mit dem man sich über eine Vobis-Mailbox kostenlos ins Internet einwählen kann. Die Telefongebühren müssen natürlich bezahlt werden.

+++ Escom hat das frisch erworbene »Commodore«-Markenzeichen nun erstmals auf zwei Computermodelle gepappt. Dabei handelt es sich um handelsübliche Pentium-PCs in verschiedenen Ausführungen.

+++ Die Bertelsmann-Tochter BMG ist neuer Distributor für zukünftige Titel von 7th Level. Die bisher erschienenen Produkte der amerikanischen Multimedia-Firma werden weiterhin von Bomico vertrieben.



Eine kleine Grenzstadt bei Caesar 2: Wann kommen die Borbaren?



LESER-TOP 25

PC PLAYER-WERTUNG

Platz	Spiel	Wertung
1	(1) DARK FORCES LucasArts	84 %
2	(2) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
3	(4) NBA LIVE '95 Electronic Arts	86 %
4	(3) FULL THROTTLE (VOLLGAS) LucasArts	80 %
5 (NEU)	COMMAND & CONQUER Westwood/Virgin	91 %
6	(9) INDIZIERTES SPIEL* –	- %
7 (NEU)	STAR TREK NEXT GENERATION: A FINAL UNITY Spectrum Holobyte	82 %
8	(7) DESCENT Interplay	90 %
8	(8) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
10	(5) PANZER GENERAL SSI	81 %
11	(6) BIOFORGE Origin	78 %
12	(17) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	92 %
13	(12) COLONIZATION Microprose	88 %
13	(10) SIM TOWER Maxis	76 %
13	(15) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
16	(13) WARCRAFT – ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay	83 %
17	(19) DAS SCHWARZE AUGE: STERNENSCHWEIF Attic	75 %
18	(11) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
19	(14) NHL HOCKEY '95 Electronic Arts	90 %
20	(25) CIVILIZATION Microprose	91 %
21	(20) PSYCHO PINBALL Code Masters	81 %
22	(16) JAGGED ALLIANCE Sir-Tech	76 %
23	(18) REBEL ASSAULT LucasArts	86 %
24	(21) NASCAR RACING Papyrus/Virgin	88 %
25	(23) TERMINAL VELOCITY Apogee	66 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juli/August 1995.

Verkaufscharts CD-ROM

1	(1)	Star Trek Next Generation – A Final Unity	Spectrum Holobyte
2	(2)	Flight Unlimited	Looking Glass
3	(3)	Wing Commander 3 – Heart of the Tiger	Origin
4	(4)	Full Throttle (Vollgas)	LucasArts
5	(-)	Myst	Broderbund
6	(5)	Sim Tower	Maxis
7	(8)	Aces-Collection	Dynamix
8	(6)	Jagged Alliance	Sir-Tech
9	(7)	The Last Dynasty	Coktel Vision
10	(12)	Der Reeder	Software 2000
11	(9)	NBA Live '95	Electronic Arts
12	(14)	US Navy Fighters	Elecronic Arts
13	(13)	Hattrick	Ikarion
14	(-)	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft
15	(11)	Amerika 1861 – 1865 (Civil War)	Empire

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: August 1995.

Verkaufscharts Diskette

1	(1)	Hugo	ITE
2	(2)	Biing	Magic Bytes
3	(3)	Hanse – Die Expedition	Ascon
4	(4)	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
5	(-)	Die Siedler	Blue Byte

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: August 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1. (5) Windows 95
2. (2) Windows 3.11
3. (1) Corel Draw 5.0
4. (3) Microsoft Word 6.0
5. (4) Norton Commander 4.0/5.0

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juli/August 1995.

Spielegenre, das mich am meisten begeistert

1. Strategie
2. Adventure
3. Action
4. Simulation
5. Sport

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juli/August 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1. (1) Bundesliga Manager Hattrick
2. (2) Outpost
3. (3) Frontier 2 – First Encounters
4. (-) Lost Eden
5. (-) Rise of the Robots



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juli/August 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat startet die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

STREIT-GESPRÄCH ERLEICH

Das moderne Leben wird leichter – doch leider verseichtet auch der Anspruch von PC-Spielen. Fluch und Segen dieses Mainstream-Trends wurden im ersten »Online-Streitgespräch« erörtert: PC Player-Leser und Redakteure debattierten im virtuellen Konferenzraum.

Unser Streitgespräch präsentiert sich diesen Monat erstmals als »Online-Streitgespräch« – im Rahmen einer moderierten Konferenz im DMV-Forum diskutierten Redakteure und Leser gemeinsam über Schwierigkeitsgrade, Speicherfunktionen, alte C-64-Zeiten und vieles mehr. Da zu Beginn der Konferenz die Bedeutung des Wortes »Moderation« nicht allen Teilnehmern klar war, mußten alle erst eine etwas chaotische Phase nach dem Motto »Wer tippt am schnellsten?« über sich ergehen lassen, bevor dann das Gespräch in geordnetere Bahnen geleitet werden konnte.

DAS STREITGESPRÄCH ALS ONLINE-KONFERENZ

Beim kommerziellen Online-Dienst CompuServe betreibt der DMV-Verlag ein Forum, das mit »GO DMVGER« zu erreichen ist. Zum einen können dort Treiber, Patches, Shareware und andere Dateien runtergeladen werden. Zum anderen lassen sich Nachrichten in eine der zahlreichen Sektionen stellen, die man am ehesten mit schwarzen Brettern vergleichen kann.
Für viele Mitglieder besonders interessant ist das elektronische Plaudern: Online kommuniziert man mit einer einzelnen Person oder – wie beim Streitgespräch – in einem Konferenzraum mit anderen Anwendern. Dabei sehen die anderen Teilnehmer, die sich in einem »Raum« befinden, was jeweils eine Person eingetippt hat und können dementsprechend darauf reagieren.
Rund 50 Personen diskutierten gleichzeitig beim ersten PC Player Online-Streitgespräch, das am 20. Juli stattfand und hier in Auszügen wiedergegeben wird.

Der überwiegende Teil der Gesprächsteilnehmer hockte in jungen Jahren vor einem Commodore 64. Waren die Spiele für diesen Heimcomputer-Oldie unterhaltsamer als heutige CD-ROM-Boliden oder verklärt die Nostalgie das Erinnerungsvermögen?

Früher war alles besser?

FRITZ SCHOBER: Ich finde, daß die heutigen Spiele zu einfach geworden sind, es wird mehr Wert auf Präsentation als auf Gameplay gelegt. Die Rätsel werden dem Massengeschmack angepasst und der Zocker der ersten Stunde bleibt dabei auf der Strecke.

STEFAN SPENZ: Früher waren Spiele besser, zwar nicht von der Grafik her, aber vom Charme und Spielreiz. Heute ist die Industrie zu sehr auf Verkaufszahlen orientiert und die Spiele gehen immer mehr in die Richtung wie z.B. »The 7th Guest«.

JÖRG LANGER: Früher waren die Spiele weniger ausgereift und in der Regel schwerer.

NEMO P.: Ich finde, daß die Lage der Spiele sich nicht verändert hat. Selbst auf dem C 64 gab es schwere und einfache Spiele. Natürlich hinkt der Vergleich etwas, aber der C 64 hatte nun mal gerade 16 Farben. Ich meine, man kann ja nicht bei einem Programm wie »The 7th Guest« nur auf Spielbarkeit achten. Aber letztendlich gibt es immer noch genügend Titel mit hervorragender Spielbarkeit, z.B. »Dark Forces«.

FRITZ SCHOBER: Ich spiele seit C-64-Zeiten und neben PC und Amiga auch auf fast allen Konsolen. Der Trend ging von schweren (teilweise unlogisch bis blöden Rätseln) zu immer leichteren und übersichtlicheren Spielen. Und seit der CD-ROM glaubt jeder Hersteller, daß er mit 30 Minuten »3D-Studio« oder »Alias«-Raytracing und Render-Intros das schwache Gameplay vertuschen könnte.
Weiterhin war es früher so, daß die Spiele immer umfangreicher wurden und man sich auf Nachfolger freute, weil die noch komplexer wurden (»Bard's Tale« und andere). Doch seit die Spiele auf CD-ROM kommen, schafft man es problemlos, Adventures in eins, zwei Tagen durchzuspielen, ohne einmal wirklich ernsthaft knobeln zu müssen.

BORIS SCHNEIDER: Je komplexer Grafik und Sound werden, desto mehr Spielspaß muß auf der Strecke bleiben, weil die Grafik einschränkt. So ähnlich wie ein Videofilm die Fantasie gegenüber einem Buch einschränkt. Wenn alle Leute Computerspiele heute zu leicht finden – warum verkaufen die sich dann so viel besser wie vor fünf Jahren?

STEFAN SPENZ: Ganz klar, weil immer mehr Leute einen PC haben. Früher war ein Spielcomputer nur was für Freaks, heute hat fast jeder einen.

BORIS SCHNEIDER: Dann kommen wir zum nächsten Argument in der Kette: Wenn heute viel mehr Leute PCs haben, müssen sich Spiele dann nicht dem Massengeschmack anpassen, sprich: einfacher werden?

FRITZ SCHOBER: Das ist wie mit der Musik, der Massenmarkt kauft das dumpfe »Bummbumm«, also wird es am Fließband produziert. Genauso ist das mit den »Grafik hui, Gameplay pfui«-CD-Spielen.

FLORIAN STANGL: Einfacher sein ist OK, aber mehrere Schwierigkeitsgrade (auch für Hardcore-Freaks) wären doch eine gute Lösung.

BORIS SCHNEIDER: Mal wieder ein Beispiel vom USA-Markt: Legend Entertainment, letzter Vertreter des »Adventures der 80er Jahre«, verkaufte von seinem schlechtesten Spiel »Companions of Xanth« am meisten.

GUIDO TOMMASONE: Das ist mir unverständlich. »Companions of Xanth« ist das einzige Legend-Adventure, das ich nicht durchgespielt habe, weil's mich einfach angeödet hat. Ich trauere immer noch ein wenig den Zeiten alter Infocom-Adventures noch, die wirklich noch Tiefe hatten und einen viele Wochen und Monate gefesselt haben. Andererseits spiele ich das Dutzend Infocoms, das ich noch nicht gelöst habe, nur noch unterwegs auf meinem Palmtop – zuhause möchte ich gut unterhalten werden. Auf meinem High-End-PC laufen kaum noch Spiele, die nicht auf randvollen CD-ROMs stecken.

Speichern – allzeit bereit?

BORIS SCHNEIDER: Sollen die Speicher-Funktionen beispielsweise wie bei »Dark Forces« absichtlich draußen bleiben?

MIKE BRANDT: Wenn die Speicherfunktion die Unfähigkeit des Spielers kaschiert, dann ist sie fehl am Platz.

NEMO P.: Ja! So ist »Dark Forces« doch doppelt spannend...

SMUDO: Die weggelassene Speicherfunktion bei »Dark Forces« hat mir wesentlich mehr Adrenalinschübe gegeben. Ich fand's gut.

FRITZ SCHOBER: Das kommt auf das Spielgenre an. Ein Adventure à la »Monkey Island ist ohne

TERUNG

Save-Funktion nur übel. Bei Actionspielen muß man wegen der Langzeitmotivation feste Save- und Continue-Points setzen.

BORIS SCHNEIDER: Ich sehe das Problem von einer anderen Seite: Save-Funktionen sind ein Service für Spieler. Wenn jemand sagt, das würde die Schwierigkeit herabsetzen, sage ich: Mumpitz. Die Leute sollen sich entsprechend zurückhalten. Daß es die Möglichkeit gibt, bedeutet ja nicht, daß man den Spieler zwingt, andauernd zu speichern. Willenskraft heißt die Devise.

MIKE BRANDT: Von wegen Mumpitz: Wenn ich durch das Zwischenspeichern kritische Stellen bereits kenne, ist es für mich selbstverständlich leichter, das Spiel zu meistern. Ich reagiere dann ganz anders!

SAAKJE BASTMEIJER: Es ist besser, das Spiel so zu schreiben, daß es spannend ist, und nicht nur durch fehlende Speicherfunktion »Spannung« reinzubringen. Ein gutes Spiel ist auch mit Speicherfunktion gut!

HEINRICH EBERHARDT: Ich finde, die Motivation hat sehr viel mit dem Speichern zu tun. Wenn »Ultima VII« fast zwei Minuten zum Abspeichern braucht, dann ist das erschütternd.

NEMO P.: Stellt euch mal vor, Ihr habt noch der Arbeit nur 30 Minuten Zeit zum Spielen – und dann kein Zwischenspeichern. Auch war es bei »System Shock« so, daß ich tierisch genervt gewesen wäre, hätte ich einen dieser gigantischen Levels nochmal durchspielen müssen.

Aber »System Shock« ist auch nicht das Spiel für das heutige »Full Throttle«-Publikum.

GUIDO TOMMASONE: »Full Throttle« ist trotz aller Einschränkungen ein spannendes Spiel – gerade wegen der vielen witzigen Zwischensequenzen, die sehr liebevoll gezeichnet wurden. Bens Mimik ist sowieso das Größte. Trotzdem schade, daß ich das Spiel in zwei Tagen durch hatte – ein Kinobesuch kostet nur 15 Mark.

MIKE BRANDT: »Full Throttle« bestärkt die Tendenz zum »Fast-Food-Adventure«.

JÖRG LANGER: Ich kenne einige Leute, denen »Full Throttle« nicht zu einfach war. Man darf nicht nur vom eigenen Profi-Level ausgehen; es gibt genug Personen, für die es genügend Motivation und ausreichend schwierige Rätsel bietet.

MIKE BRANDT: Bei Puzzles kommt es immer darauf an, von welcher Art sie sind. Kombispiele aus Action und Rätseln nerven immer dann, wenn man die Action gut meistert, dann aber an einem Rätsel hängenbleibt.

RUDOLF KOERNER: Für mich ist nicht immer so sehr das Knobeln an Rätseln wichtig. Vielmehr will ich audio-visuell mit einer super Story unterhalten werden. »Privateer« ist bis jetzt das Spiel, das mich am meisten fasziniert hat.

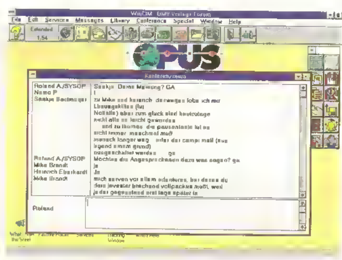
BORIS SCHNEIDER: Mich nerven schon seit Jahren Adventure-Puzzles, die vom Überraschungs- oder dem Bildabsuch-Effekt leben. Nein, ich will nicht gleich sterben, wenn ich eine Tür öffne, bei der ich nicht wissen kann, was dahinter ist.

MARCO MUETZ: Ich denke nicht, daß die Schwierigkeit unbedingt vom Genre abhängt. Durch den Einsatz des PCs als Spielecomputer hat sich das Durchschnittsalter der Spieler nach oben verlagert. Dadurch steigt auch der Anspruch an die Schwierigkeit der Spiele. Und dies scheinen die Programmierer bemerkt zu haben. Es ist natürlich auch eine persönliche Auffassung, ob ein Spiel nun schwierig ist oder nicht.

JÖRG LANGER: Ich persönlich fand »Death Gate« extrem gut gelungen. Die Rätsel waren schwierig, aber mit logischem Nachdenken zu lösen. Es hatte nicht unendlich viele Handlungsschauplätze, aber in den vorhandenen Orten ist auch etwas passiert. Und auf Multimedia-Schnickschnack wurde weitgehend verzichtet. Man muß aber ganz klar sehen, daß Firmen wie Legend mit ihren Grafik-Adventures zu einer aussterbenden Spezies gehören. Der Geschmack des Publikums hat sich meiner Meinung noch verändert, hin zur leicht verdaulichen Mittagspausen-Kost. Und die Industrie liefert das, was die Konsumenten haben wollen.

BORIS SCHNEIDER: Mein »Adventure-Erlebnis« definiere ich durch den »Aha-Faktor«. Die Rätsel dürfen ruhig schwer ohne Ende sein. Spaß habe ich, wenn ich das Gefühl habe, eine Aufgabe gelöst zu haben. Aber die »Unlogik«, die jahrelang praktisch jedes Sierra-Spiel verunstaltet hat, macht mich immer mächtig sauer. Motto: »Wie hätte ich darauf kommen sollen?«.

Schwierigkeit ist für mich etwas anderes als Unlogik, obwohl unlogische Spiele auch schwer sind. Das »Eis-Hamster«-Puzzle in »Day of the Tentacle« ist genial; wer es gelöst hat, freut sich über das Spiel. Wenn ich hingegen bei Programmen wie »Dark Seed« stundenlang pixelgroße Büroklammern am Boden suchen muß, von denen auch nirgends ein Hinweis zu sehen ist, dann hat das nichts mit Schwierigkeit zu tun, sondern mit bescheuertem Design. Diese Unlogik in schlechten Spielen hat dazu geführt, daß die Kunden »einfachere« Spiele wollten, und die kriegen sie jetzt.



Das erste Online-Streitgespräch fand in einem »Konferenzraum« des DMV-Forums statt



Zu leicht, zu schwer? LucasArts' leichtgewichtiges Adventure »Full Throttle« gibt Anlaß zur Diskussion über den Anspruch von PC-Spielen.

DANIEL SAWITZKI: Gute Abenteuerspiele müssen nicht so sein wie Legend-Adventures. Die sind meiner Meinung noch nicht mehr zeitgemäß. Die Grafik ist nett, aber das Interface ist nicht so spaßig wie bei LucasArts.

MARCO MUETZ: Hat sich der Geschmack des allgemeinen Publikums wirklich so verändert? Würden sonst die Adventures von LucasArts diesen Erfolg haben? Offensichtlich sind die Schwierigkeitsgrade dort genau richtig geraten und die Puzzles nicht gerade unlogisch. Es ist ein Unterschied, ob ein Rätsel einfach nur unlogisch ist und schlecht durchdacht wurde oder tatsächlich logisch aufgebaut, aber schwer zu knacken ist.

BORIS SCHNEIDER: Klar, man könnte in »Full Throttle« mehr Puzzles einbauen. Aber LucasArts verkauft in den USA weniger als Sierra, deren Spiele ja in den letzten zwei Jahren sehr einfach und filmhaft geworden sind. Deswegen ist »Full Throttle« ein Experiment, um rauszukriegen, ob sie mit solchen Produkten nicht auch mehr verkaufen. Das klassische LucasArts-Adventure wird mit »The Dig« ja (hoffentlich) weitergeführt. (ro)

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 10/95

PERSER UND PORSCHE



Teppichklopfer, die Zweite: Magic Carpet 2 verspricht, nach schneller und aufregender zu sein

Aktuell

Gleich zweimal können Sie mit unserem CD-ROM einen Geschwindigkeitsrausch erleben: auf dem fliegenden Teppich mit »Magic Carpet 2« oder am Steuer eines Sportwagens in »The Need for Speed«

Eines der erfolgreichsten Programme des Jahres 1994 war »Magic Carpet« von Bullfrog. Das flinke Actionspiel bekam bei uns Bestnoten und wurde auch fleißig gekauft. Nun holt Bullfrog zu einer zweiten Runde aus: »Magic Carpet 2 – The Netherworlds« soll noch schneller sein, noch mehr Spieltiefe haben und sich (hoffentlich) noch besser verkaufen. Um die Qualitätssteigerung zu beweisen, gibt es eine dicke Demo auf unserer CD. Ein kompletter spielbarer Level wird von zwei weiteren Demonstrationen (die aber nicht spielbar sind) abgerundet.

Wenn Sie lieber festen Boden unter den Rädern haben, ist »The Need for Speed« genau das Richtige. Die Demo-Version läßt Sie ein Teilstück von einer der acht Strecken fahren. Die für Super VGA recht rasante Grafik kommt in der Demo gut zur Geltung, wie auch die Videoclips. Wenn Sie diese Demo von unserem Menü aus starten, hören Sie allerdings keinen Sound. Je nach Soundkarte müssen Sie es mit einem anderen Kommando starten, sollten Sie die Motorgeräusche und Musik genießen wollen. Mehr dazu finden Sie im automatisch aufgerufenen Readme-Text.

Etwas ruhiger und wesentlich alberner geht es bei »Simon the Sorcerer 2« zu. Die Demo-Version auf unserer CD wurde sogar deutsch synchronisiert, damit Sie sich überzeugen können, daß deutsche Versionen bei weitem nicht schlechter als die englischen Originale sein müssen.

Steht Ihnen der Sinn noch Erobern und Erforschen, können Sie mit »Ascendancy« ein Alien-Volk zum Herrscher des Universums machen. Und die Flugsimulation »Air Power« zeigt Ihnen eine interessante »Was wäre, wenn...«-Situation. In einem fiktiven Fantasy-Europa mit ungewöhnlichen Flugmaschinen werden Realität und Phantasie effektvoll durcheinander gewirbelt.

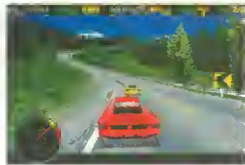
Windows will nicht

Nach dem Update unserer Windows-Programme auf schnellere, praktischere Versionen gab es letzten Monat einige Probleme mit dem »Datenplayer«, der mit einer seltsamen Fehlermeldung (»Incompatible Database Version«) so manchen PC aus dem Tritt brachte. Irgendein Shareware-Programm scheint bei einigen Lesern veraltete DLL-Dateien zu installieren, die die Funktion unseres Datenplayers beeinträchtigen. Den Schuldigen konnten wir bis jetzt nicht identifizieren, einen »Patch« haben wir allerdings fertiggestellt.

Wenn Sie die obige Fehlermeldung erhalten, sollten Sie unter MS-DOS (und nicht unter Windows!) das Programm »FIXBAT.DLL« im \DATAPLAY-Verzeichnis starten. Damit kopieren wir die aktuellen Versionen dieser DLLs in das \WINDOWS-Verzeichnis Ihrer Festplatte. Wir können aber nicht garantieren, daß danach die Shareware, die das Problem verursachte, noch fehlerfrei läuft. Wir forschen weiter und hoffen, daß unser Patch das Problem bei allen Lesern beseitigt.

Aufmerksamen Microsoft-Beta-Testern ist es schon letzten Monat aufgefallen: Unser CD-ROM ist auf Windows 95 vorbereitet und startet automatisch, sobald Sie die CD ins Laufwerk eingelegt haben. Ist Ihnen dieser Autostart zu lästig, gibt es einen einfachen Trick: Halten Sie die Shift-Taste gedrückt, wenn Sie die Schublade Ihres Laufwerks schließen. Sie sollten den Finger etwa 5 Sekunden auf der Shift-Taste


Man spricht Deutsch: Simon the Sorcerer kalauert sich gekonnt durch sein zweites Adventure.


Gib Gas, ich will Spaß: The Need for Speed zeigt, wie schnell Super-VGA-Grafik sein kann.

lassen, damit Windows 95 nicht doch noch die Autostart-Funktion aktiviert.

Haben Sie unsere neue Windows-Oberfläche ausprobiert und wollen uns Anregungen oder Kritik mitteilen? Am besten und schnellsten geht das per EMail an unsere Adresse »CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com«, aber natürlich sind auch Briefe und Postkarten gerne gesehen.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Hoffung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben. Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie innerhalb einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. (bs)

Test: »A Passion for Art«

Kunststücke

Die Gemäldesammlung von Albert C. Barnes als Multimedia-Galerie: liebevolle Impressionisten-Exkursion, nicht nur für Kunstkenner.



Die CD-ROM ist schnuckelig aufgemacht und lädt zum Erforschen ein

Beim Gedanken, daß vor drei Jahren ein Student auf einem Pariser Flohmarkt einen echten Picasso für knappe 15 Mark erwarb, beißt sich so mancher Kunstverständige kleine Muster in den Hintern. Ganz zu schweigen vom unglücklichen Verkäufer. Der wurde seines Lebens nicht mehr froh, als er die Nachricht erfuhr. Tatsache ist: Vor nicht allzulanger Zeit konnte man die Werke van Picasso, Matisse, Cézanne und Renoir für ein Taschengeld erwerben – sofern man rund 50 Jahre als »nicht allzulange Zeit« erachtet.

Ein Amerikaner namens Albert C. Barnes aus Philadelphia hat es allen vorgemacht. Er hatte in jungen Jahren eine Medizin namens »Argyrol« erfunden, die Infektionen aller Art, vor allem das Kindbettfieber, vortrefflich bekämpfte. Dr. Barnes hatte genug verdient, um den Rest seines Lebens in Saus und Braus zu leben. Andere Firmeninhaber hätten sich zurückgelehnt und feiern lassen. Nicht so Dr. Barnes. Er hatte nämlich keine Lust, die sauer verdienten Kröten schnorrenden Enkeln in den Rachen zu stopfen.

Dieses Porträt eines Freundes van Vincent van Gogh, dargestellt als Postbeamter, ist gleichzeitig das Ausstellungsplakat

Zuerst verkürzte er die Arbeitszeit in seiner Firma auf sechs Stunden, zwei Stunden pro Tag ließ er seine Arbeiter in Kunstgeschichte, Stilkunde und Philosophie ausbilden. Als Illustrationsmaterial für seine Stunden benutzte er gerne europäische Gemälde. Kurz darauf legte er sein Erspartes in zeitgenössischer Kunst an.



Kleines Blick in die Stiftungs-Galerie – oder: »Wieviele Bilder passen auf eine Wand?«

1912 reiste Barnes das erste Mal nach Paris. Dort schloß er sich dem Künstlerkreis um Gertrude Stein an, in deren Salon verkehrte, was heute an Kunsthochschulen Rang und Namen hat (vor allem halb verhungerte Jungmaler wie Matisse, Renoir, Seurat, Modigliani oder Cézanne). Barnes wedelte mit dem Scheckbuch, worauf die Künstler ihre Bilder aus den hintersten Ecken hervorkramten. Zurück in Amerika präsentierte er seine Bilder den amerikanischen Kritikern – und die verrissen die Werke gar greulich. Wutentbrannt ließ der verbitterte Choleriker die Türen zu seinem Privatmuseum »Barnes Foundation« verriegeln. Mit einem Knall schloß sich der Zugang zu etwa 2000 Exponaten.

Die Tür blieb 50 lange Jahre zu. Erst vor kurzen wurde der Sesam geöffnet. Etwa 70 seiner schönsten Besitztümer sind auf Reisen und locken derzeit Kunstfreaks nach München. Wenn die Ausstellung vorbei ist, wandern die Bilder wieder in die Tresore. Tröstlicherweise hat Corbis eine Bestandsaufnahme der Barnes'schen Besitztümer auf CD-ROM gepreßt. Im Gegensatz zu anderen Kunst-CD-ROMs ist »A Passion for Art« ein reiner Kunstkatalog – ein Vergleich mit anderen CD-ROM-Enzyklopädien der Malerei wäre hier wenig angebracht. Trotzdem braucht sich »A Passion for Art« nicht zu verstecken, im Gegenteil.

Vier Touren führen Neulinge in etwa 10minütigen Multimedia-Shows in folgende Bereiche ein: »Dr. Barnes und seine Stiftung«, »Eine Tour durch die Stiftung«, »Der weibliche Akt« und »Der Tanz« (ein monumentales Werk, für dessen Vollendung der Maler Henri Matisse extra nach Philadelphia reiste). Hat man die Touren absolviert, ist man schon von der eigentümlichen Schönheit der Impressionisten und Post-

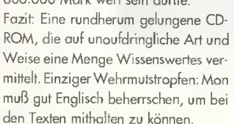


Das Portfolio des Malers Matisse

Impressionisten gefangen. Es ist wirklich vom Feinsten, was die Kollektion zu bieten hat: Picassa, Monet, de Chirico, Seurat, El Greco, Longhi, Modigliani, Rousseau, Seurat, Signac und ungeheuerlich viele Matisse, Cézonne und Renoirs. Man muß kein studierter Kunstkenner sein, um die Schönheit dieser Gemälde zu entdecken.

Es gibt mehrere Varianten, sich die Bilder anzusehen. So wurden beispielsweise alle Räume der Stiftung abfotografiert. Ein Klick auf das entsprechende Gemälde, schon bekommt man es in voller Größe zu sehen. Der große Verdienst liegt darin, daß es zu jedem Kunstwerk eine Erklärung gibt – denn nur, wenn man deren Geschichten kennt, werden die Bilder spannend. Damit nicht genug: Auf einer klickbaren Zeitschiene läßt sich genau ablesen, was zu der Zeit passierte, als das Gemälde entstand. Sogar diese (eher marginalen) Daten wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt.

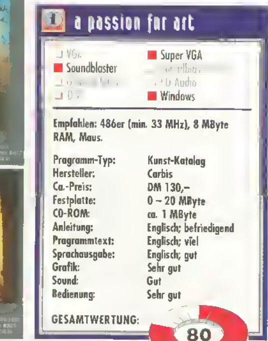




Überhaupt fällt einem schnell auf, daß bei dieser CD-ROM mit sehr viel Sorgfalt gearbeitet wurde. In den Archiven schlummern z.B. einige Briefe, die Barnes mit seinen Malern wechselte. Hier findet man auch den Scheck über 8000 Dollar, für den Barnes Herrn Monet ein Bild abkaufte, das heute mindestens 800.000 Mark wert sein dürfte.

Fazit: Eine rundherum gelungene CD-ROM, die auf unaufdringliche Art und Weise eine Menge Wissenswertes vermittelt. Einziger Wehrmutstropfen: Man muß gut Englisch beherrschen, um bei den Texten mithalten zu können.

(Anatol Locker/hl)



a passion fur art

- Super VGA
- Soundblaster
- Windows

Empfahlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Kunst-Katalog
Hersteller:	Carbis
Ca.-Preis:	DM 130,–
Festplatte:	0 – 20 MByte
CD-ROM:	ca. 1 MByte
Anleitung:	Englisch; befriedigend
Programmtext:	Englisch; viel
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: 80

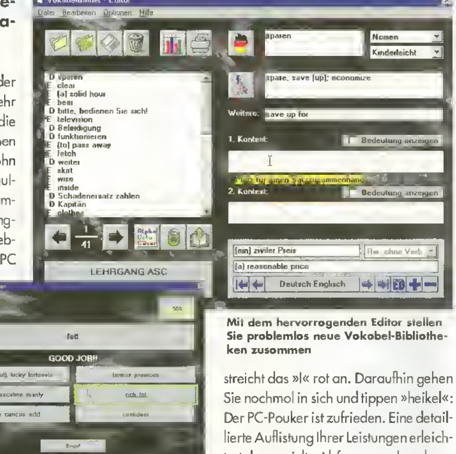
Test: »Englisch 1 Plus«

ENGLISH FOR RUNAWAYS

Wörter pauken und Bill Clinton spielen: »Englisch 1 Plus« ist ein Vokabeltrainer der besonderen Art.

Vor vielen Jahren haben Sie einmal Englisch in der Schule gelernt. Nicht mit Begeisterung, aber mehr oder minder erfolgreich. Nun steht auf einmal die Tür zur Karriere offen, doch die fürs Berufsleben wichtigen Sprachkenntnisse wurden durch den Zahn der Zeit ausgedünnt. Was tun? Heimlich die Schulbücher des Sprößlings wälzen oder die VHS heimsuchen? Computerbesitzer haben es leichter: »Englisch 1 Plus« war schon auf dem Amiga ein beliebter Vokabel-Trainer und wurde jetzt für den PC grundlegend überarbeitet.

Das Programm bietet so ziemlich alle Finessen: einen umfangreichen Grundwortschatz mit etwa 2.500 Wörtern und 1.500 Redewendungen, einen hervorragenden Editor und viel Flexibilität, damit Sie immer wieder vor neuen Aufgaben stehen. Ein kleines Spiel rundet »Englisch 1 Plus« ab. Sie übernehmen dabei die Rolle von Bill Clinton und sollen Präsident der USA werden, indem Sie möglichst viele Vokabeln wissen. Kurze Videoclips der letzten Präsidentenwahl lockern das Rennen auf.

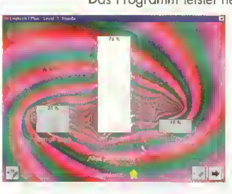


Mit dem hervorragenden Editor stellen Sie problemlos neue Vokabel-Bibliotheken zusammen

Die Vokabeln werden wahlweise eingetippt oder per Multiple Choice abgefragt

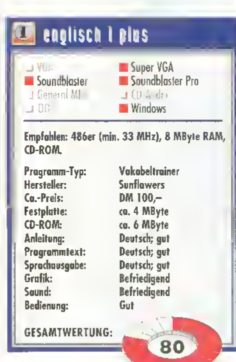
Das Abfragen der Vokabeln weist ein paar gewitzte Features auf, die man in anderen Trainern oder der Schule vermißt. Sie dürfen Bibliotheken erstellen, die einen bestimmten Wortschatz enthalten, oder die Abfrageoptionen verändern. Vorwärts, rückwärts oder kreuz und quer werden die Vokabeln vorgesetzt; Sie wählen bestimmte Ausschnitte und bestimmen, ob auch Redewendungen und Kontextwörter abgefragt werden. Außerdem läßt sich einstellen, ob Multiple-Choice-Antworten vorgegeben werden oder Sie das richtige Wort ohne jede Hilfestellung eintippen müssen.

Das Programm leistet neben einem Wörterbuch weitere Hilfestellung durch das Anzeigen falscher Buchstaben in einem eingetippten Wort. Nehmen wir zum Beispiel das Wort »delicate«. In Ihrem jugendlichen Leichtsinn tippen Sie »heikle« ein; das Programm streicht das »l« rot an. Daraufhin gehen Sie nochmal in sich und tippen »heikel«: Der PC-Pauker ist zufrieden. Eine detaillierte Auflistung Ihrer Leistungen erleichtert das gezielte Abfragen vorhandener Schwächen und vermeidet das ermüdende Wiederkäuen bekannter Vokabeln.



Noch jeder »Wahlkampf«-Runde werden Ihre Erfolge ausgewertet

Insgesamt macht »Englisch 1 Plus« einen sehr guten Eindruck. Dank der lockeren Aufmachung mit humorvollen Sprüchen wird das Pauken der Wörter weder langweilig noch nervenaufreibend. Wer die Sprache ernsthaft lernen will, findet eine hervorragende Unterstützung. Wichtige Voraussetzung sind aber Englisch-Grundkenntnisse, da das Programm nur vorhandenes Basiswissen erweitert. Geplant sind übrigens weitere Versionen mit Schwerpunktthemen wie Business-Englisch und gleichartige Programme für Französisch oder Italienisch. (fs)



englisch 1 plus

VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
General MIDI	CD Audio
DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, CD-ROM

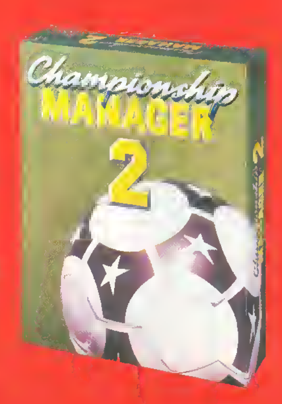
Programm-Typ:	**Vokabeltrainer**
Hersteller:	**Sunflowers**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 4 MByte**
CD-ROM:	**ca. 6 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 80

Championship MANAGER 2

DAS SPIEL, AUF DAS FUSSBALLFANS GEWARTET HABEN

- Mehr als 4,000 ausführliche, genaue Spielerprofile
- SVGA-Grafik
- Bis zu 36 menschliche Spieler gleichzeitig!
- Mehr als 4 Stunden CD-Kommentar von Eurosports Top-Fußball Kommentator Wolfgang Ley!
- Realistisches Transfersystem einschließlich Spieleraustausch
- Modularer Spielaufbau unterstützt Zusatzdisketten von ausländischen Ligen
- Internationale Management-Möglichkeiten und Wettbewerb bei den Europa- und Weltmeisterschaften
- Jede Spielstatistik, die Sie sich wünschen konnen - von Torschüssen bis zur Zweikampfstatistik!



DOMARK

"Schlicht und ergreifend das beste Fußballmanagement-Spiel aller Zeiten."
PC ZONE

PC CD ROM und PC

Test: »3D Atlas«

RUND & BUNT

Blick frei vom Orbit auf die Erde: Der Globus-Ersatz für PCs bietet detaillierte Satelliten-Aufnahmen und farbenfrohe Bilder.



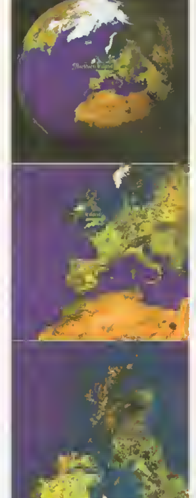
Regenbogenfarben zeigen die Temperatur der Meere und Ozeane

Nicht nur auf Kinder üben Leuchtglaben eine graße Faszinatian aus – anstelle zweidimensionaler Atlas-Seiten zeigen sie die Welt ungefähr so, wie sie tatsächlich aussieht, nämlich mehr oder weniger rund. Im Gegensatz zum schon etwas älteren Kankurrenzpradukt »Glabal Explarer«, legt der neue »3D Atlas« graßen Wert auf Fatas, Videos und die allgemeine grafische Aufmachung. Sa besteht eine der Globusansichten, der »Umweltglobus«, vallständig aus zusammengesetzten Satelliten-Bildern – ahne stärende Walken, versteht sich. Die anderen beiden Globen sind der politische, sawie der tapagraphische. Bei allen drei Ansichten können Sie in neun Stufen zoomen und in acht Richtungen scrallen. Beim Zaamen wird der Kartenausschnitt allerdings nicht auf ein angeklicktes Ziel neu zentriert, sa daß man oftmals manuell nachhelfen muß. Dabei stört jedoch, daß das Scralling in recht graßen Schritten erfalgt, es sind alsa nicht beliebige Ausschnitte anwählbar.

Die Details eines handelsüblichen Atlanten darf man nicht erwarten, auch in der höchsten Zaamstufe paßt z.B. Deutschland auf einen (Teil-)Bildschirm. Das Zuschalten van Beschriftungen für Städte, Berge oder Flüsse ist jederzeit machbar, wabei nur die jeweils wichtigsten genannt werden. Verschiedene Spezialglaben stehen zur Wahl. Sa kann man Tag- und Nachtzyklen verfalgen, sich Biame wie Tundra ader Taiga anzeigen lassen ader die Erdkruste begutachten. Da Sie den Globus dabei immer drehen (wenn auch nicht zoomen) können, haben Sie eine bessere Übersicht, als bei zweidimensianalen Karten. Alle Anzeige-Funktianen wie das Markieren van Ländern bleiben zudem erhalten; der Klick an eine beliebige Stelle eines Kantinents markiert die Landesgrenzen des nächstgelegenen Staates.

Viel Wert legt 3D Atlas auf Videoschnipsel; insgesamt 540 der 645 MByte werden van Videa-far-Windaws-Dateien belegt. Neben vielen Filmchen mit Illustratianscharakter sind auch einige kleine Lehrvideos zu bestimmten Sachverhalten (Klimaerwärmung, Bevälkerungsentwicklung) enthalten. Zudem kännen Sie sich diverse Animatianen ansehen, die beispielsweise die möglichen Auswirkungen der Klimaerwärmung auf den norddeutschen Raum darlegen (Stichwart »Inselgruppe«). Besanders gelungen sind die »Nahansichten« van sechs Weltstädten, bei denen man in Satelliten-Fatas herumscrallen und -zoomen kann. Auf der Londaner Themse lassen sich sagar einzelne Schiffe ausmachen.

Wer allerdings nach erklärenden Texten sucht, wird neben der relativ knappen Online-Hilfe und spärlichen Daten zu einzelnen Bildern nur wenig finden. Zu jedem Land der Erde gibt es nur einen kleinen Infakasten à la »die Vereinigten Staaten van Amerika in drei Sätzen«. Dazu findet man etwa fünf Fatas, deren Auswahl entsprechend zufällig ist. Ob tatsächlich alle Deutschen in Lederhasen gekleidet sind, Tuba spielen und Schlaß Neu-


Drei der insgesamt neun Zoomstufen des »Umweltglobus«



Beliebige Punkte lassen sich markieren und beschriften

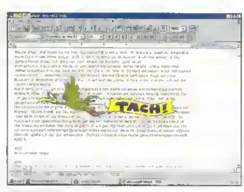


Einer der Spezialglobus kümmert sich um vom Aussterben bedrohte Tierarten

schwanstein vor der Tür haben? Ganz im Gegensatz zur spärlichen Textausbeute stehen die rund 500 Statistiken. Die in acht Themengebiete wie »Globales« oder »Umwelt« eingeteilten Daten betrachtet man entweder auf dem Globus oder als Liniendiagramm, Rangliste bzw. »Streu-Diagram«. Bei letzterem sind X- und Y-Achse frei wählbar (z.B. Bevölkerungszahl und Energieverbrauch), die Landesflaggen werden am jeweiligen Schnittpunkt beider Achsen-Werte positioniert. Da viele der Statistiken zudem für mehrere Jahrzehnte existieren, läßt sich über mangelnden Tabellenstoff nicht klagen. Für Zerstreuung sorgt ein kleines Ratespiel, bei dem man durch blitzschnellen Klick auf die richtige Antwort oder Landesfahne Flugmeilen ergattern muß. Derjenige von bis zu vier Mitspielern, der als erstes einmal um die Welt geflogen ist, gewinnt.

Mit seinen Fotos, Videos und schön aufgemachten Bildschirmen ist 3D Atlas eine wahre Augenweide. Für mein Gefühl mangelt es zwar an Textinformationen, doch das Programm will schließlich kein Nachschlagewerk sein. Im Detail stört mich das umständliche Zoomen und Scrollen, zudem hätte ich mir eine Funktion gewünscht, die den Globus drehend darstellt. So gibt's halt nur das ruckweises Weiterschalten der Sicht. Solche kleineren Unzulänglichkeiten werden aber durch die Idee der verschiedenen Globenoberflächen wieder wettgemacht: Von der topographischen schaltet Sie auf die politische Darstellung, um sich dann in der Statistik den Energieverbrauch des entsprechenden Erdteils farblich darstellen zu lassen. Eines ist sicher: So farbenprächtig hat bislang noch niemand die Erde in einen PC gesteckt. Wer weniger auf landesspezifische Details als auf globale Zusammenhänge Wert legt, wird am 3D Atlas seine helle Freude haben. (la)

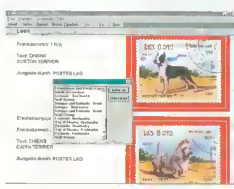




motivator

Wenn der x-te Serienbrief des Tages über Ihren Monitor flimmert, wird es Zeit für etwas Abwechslung. Wie wäre es denn mit einer freundlichen Stimme, die Sie mit aufmunternden Sprüchen motiviert? Zusätzlich vergnügen Sie kleine Animationen, wenn Sie sich nach getaner Arbeit einmal kurz zurücklehnen. Der »Motivator« sorgt für Stimmung am Arbeitsplatz, wenn Sie die Programme »Word für Windows 6.0« oder »Excel 5.0« starten. Der Motivator wird durch ein kleines Icon aktiviert und läßt dann bei jeder Aktion Geräusche oder Sprüche vom Stapel. Das fängt mit Toilettenplätschern beim Schließen eines Dokuments an und reicht bis hin zu aufmunternden Statements wie »Na, Du Pfeife? Wieder mal nix zu tun?«. Der Sprecher müht sich um ein authentisches Helge-Schneider-Genuschel, was ihm recht gut gelingt. Die Skala der verbalen Ergüsse läßt sich einstellen: »freundlich«, »normal« und das deftige »frech«. Sie werden mit Ihrem Vornamen angeredet, soweit dieser in der umfassenden Liste vorhanden ist. Außerdem stellen Sie ein, wie oft Ihre Arbeitsmoral bewertet wird und wann sich der Bildschirmschoner einschaltet.

Besonders sinnvoll ist das Programm nicht. Wer aber auf Witze im Stile Helge Schneiders steht, wird sich köstlich unterhalten fühlen. Nur bei den genervten Kollegen im Büro macht man sich schnell Feinde. (fs)



welt der briefmarke

Drogenrausch? Karnevalslaune? Zu lange vor einem nicht strahlungsarmen Monitor gesessen? So manche Idee aus der Multimedia-Ecke läßt finstere Vermutungen ob ihres Ursprungs zu. Oder was halten Sie von dem Einfall, als Fundament für ein Lexikon internationale Briefmarken zu verwenden? Nur Ereignisse, die in Paraguay & Co. als Postwertzeichen dienten, qualifizieren sich für die Aufnahme in die »Welt im Spiegel der Briefmarke«. Dies ist nicht das erwartete brave Philatelisten-Lexikon, in dem Sie alles über Wasserzeichen & Co. erfahren. Zu den rund 8000 Sondermarken wird vielmehr ein bißchen Wissen gereicht. Wer sich fortbilden möchte, schaudert angesichts der willkürlich zusammengeklappten Eintragungen heftigst zusammen. Briefmarken-Freunde werden auch nicht froh. Sammlerwert-Angaben fallen ganz flach und die digitalisierten Postwertzeichen werden häufig durch einen fetten Stempel verunziert – igitt!

Tja, hätten wir uns angesichts einer Tattoo-CD-ROM nicht noch heftiger einen abgelacht, wäre der »Welt im Spiegel der Briefmarke« unser Wanderpokal »Bizarre Anwendung« sicher gewesen. Auf der Suche nach originellen Hobby-Adaptionen hat sich ein Programmierstab hoffnungslos im »Wen schert's?«-Dickicht verloren. Der Bundespostminister rät: Nicht ärgern, lecken! (hl)



tv und kino digital

Vier Seelen schlagen – ach! – in meiner Brust: Eine Kinovorschau, dazu TV- und Spielfilm-Highlights, ein Unterhaltungs-Magazin sowie die Testversion einer Videoverwaltung. »TV und Kino digital« nennt sich der Versuch von Markt&Technik, eine CD-ROM-Alternative zu gängigen Programmzeitschriften zu etablieren. Unter der Kinovorschau sind ein paar zusammengestapselte Film-Trailer versammelt. Erfreulich: Zu jedem Darsteller und Regisseur gibt's meistens ein Bild, dazu eine mehr oder minder ausführliche Liste seiner Filme und Kreuzverbindungen zu anderen Werken – nicht gerade »Cinemania«, trotzdem ganz nett.

Weiter geht's: »Win TV«, ein TV-Magazin für Computer, wurde vor kurzem auf den Markt gebracht. Das Gerüst der »Zeitschrift« wird auf dem PC installiert, man saugt sich lediglich die aktuellen Fernsehdaten aus einem Online-Dienst (Internet/Compuserve). Per Knopfdruck stellen Sie sich nun gezielt Ihre Lieblingssendungen zusammen und planen detailliert den Fernsehabend. Allerdings nervt es, jedesmal den Computer zu booten, wenn man im Programm blättern will – da ist die klassische Fernsehzeitschrift auf Papier immer noch ungeschlagen. Alles in allem: Eine nette, bunte, aber streng genommen überflüssige CD-ROM. Zielgruppe: TV-Spielfilmler mit Archivierungstrieb. (Anatol Locker/hl)



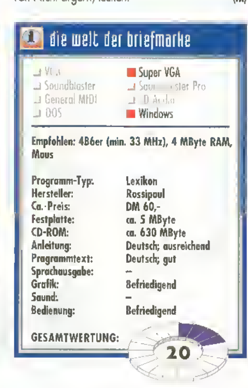
motivator

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 496er (min. 33 MHz), 9 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Bildschirmschoner**
Hersteller:	**Markt & Technik**
Ca.Preis:	**DM 50,-**
Festplatte:	**ca. 3 MByte**
CD-ROM:	**ca. 630 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60



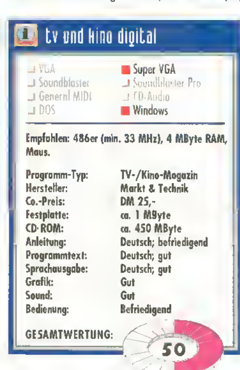
die welt der briefmarke

☐ VGA	■ Super VGA
☐ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus

Programm-Typ:	**Lexikon**
Hersteller:	**Rossipaul**
Ca.-Preis:	**DM 60,-**
Festplatte:	**ca. 5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 630 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**–**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 20



tv und kino digital

☐ VGA	■ Super VGA
☐ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**TV-/Kino-Magazin**
Hersteller:	**Markt & Technik**
Ca.-Preis:	**DM 25,-**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 450 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

Titel		Preis
A-Train Classics	V	39,99
Aces of the Deep	V	84,99
Aces Mission Disk	V	49,99
Aladdin	A	59,99
Al Unser Arcade Racer	A	54,99*
Atari 2600 Action Pack	V	54,99*
Award Winners Platinum	V	89,99
(Civilisation, Elite 2 und Lemmings 1)		
Bingr	V	79,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick	V	87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Classic Power Compil.	V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)		
Das schwarze Auge 2 (Sternen.)	V	79,99
Des schw. Auge 2 Speech Pack	V	35,99
Delphine Classic Collection	A	54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)		
EarthSiege	V	87,99
Earthsiege Miss. Disk	V	49,99
Elite 3 - First Encounters	V	79,99
FIFA International Soccer	V	69,99
Fighter Wing	A	59,99
Flight of Amazon Queen	V	74,99
Fritz 3	V	149,99
Flight Simulator 5.1	E	74,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
FS 5.0 - Designer	V	59,99
FS 5.0 Scenery - Karibik	E	49,99
FS 5.0 European Disk 1	A	54,99
(u. a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)		
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Harpoon 2.0	E	69,99
Harpoon Cold War	E	49,99
Harpoon West Pacific	E	49,99
Hattrick!	V	79,99
High Seas Traders	V	69,99
Hugo	V	54,99
König der Löwen (Lion King)	A	59,99
386 PRO Zusatzdiskette je	E	44,99
Links 386 Data Riviera	E	44,99
Lords of the Realm	V	69,99
Nascar Racing	A	74,99
Nascar Racing Pack	A	32,99
Network, N-TV	V	84,99
Panzer General	A	74,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Mania (Fantasies 2)	A	49,99
Pinball Special Edition	A	69,99
Pizza Connection	V	87,99
Russelsheim (Detroit)	V	67,99
Sensible Golf	A	59,99
Sim City 2000	V	84,99
Sim City 2000 Windows	V	84,99
Sim City 2000 Scenario 1	V	35,99
Sim City 2000 Scenario 1 Windows	V	35,99*
Sim City 2000 URK	V	39,99*
Sim Classics	A	69,99
Sim Tower	A	74,99
Sim Tower	V	79,99*
Sim Town	V	i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Super Street Fighter 2 Turbo	V	69,99
The Atlas	V	54,99
Theme Park	V	79,99
Tie Fighter plus Gravis analog Pro	V	89,99
Tie Fighter Mission Disk	V	39,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	54,99
Transport Tycoon	V	89,99
Transport Tycoon World Editor	V	35,99
Ultima 7	V	39,99
Warcraft	A	79,99
Whales Voyage's II	V	79,99*
X-COM.Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	89,99



IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour	A	89,99*
11th Hour Limited Edition	A	89,99+
1942 Pacific Air War Gold	A	69,99
Absolute Zero	V	89,99*
Aces Collection	A	69,99
Aces of the Deep	V	79,99
Across the Rhine (1944)	V	94,99
Action Soccer	V	74,99
Aegis - Guardian of F	V	94,99
After Dark	A	59,99*
AH 640 Longbow	V	89,99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Air Power	A	79,99*
Alien Breed 3	A	59,99
Alien Legacy	A	69,99
Alien Olympics	V	59,99
Alone in the Dark 1	V	35,99
Alone in the Dark 2	V	59,99
Alone in the Dark 3	V	84,99
Al Unser Arcade Racer	A	54,99*
Amerika 1861 - Civil War	V	84,99
Apache Longbow	V	79,99
Around Hollywood	V	44,99
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99*
Atlas	V	69,99*
Award Winners Gold	A	69,99
Award Winners Platinum	A	89,99
Batman Forever	A	89,99*
Battle Race	A	69,99*
Battle Isle 3 WIN	V	84,99*
Berlin Connection	V	r.Vorb.
Betrayal at Krondor	V	79,99
Big Red Racing	?	r.Vorb.
Bingr	V	89,99*
Bioforge	V	79,99
Bitmap Brothers Compilation	A	59,99
Bloodwings	E	84,99
Brett Hull Hockey 95	A	79,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	r.Vorb.
Burning Steel 3	A	84,99
Caribbean Disaster	V	84,99*
CivNet	V	84,99*
Chaos Control	V	79,99
Clearing House	V	69,99*
Classic Flight Simulations	A	59,99
(Air Warrior, F 14 Tomcat, F 15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)		
Cobra Powerpack	A	45,99
(Utilities + Level für Doom, Doom 2 + H.)		
Colonization	V	89,99
Comanche+Data+Gravis Analog Pro	V	99,99
Combat Classics 3	A	69,99
Command & Conquer (Dune 3)	V	89,99
Command & Conquer	E	89,99
Command & Conquer 2	V	89,99*
Conquest of the New World	A	89,99*
Creature Shock	V	89,99
Crusader No Remorse	V	89,99*
Cyberia	V	89,99
Cybermage-Darklight Awakening	V	94,99*
Cyclones	A	79,99*
Cycle Mania	A	39,99
Daedalus Encounter	V	89,99
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Dark Forces	V	99,99
Dark Universe	V	79,99
Das Schwarze Auge 2	V	79,99
- Lösungsbuch	V	24,99
Dawn Patrol	V	84,99
Deyol Tentacle	V	99,99
Death Gate	E/V	r.Vorb.
Der Meister	V	59,99
Der Patrizier	V	44,99
Der Reeder	V	79,99
Der kleine Erdz	V	44,99*
Desert Strike / Jungle Strike	A	49,99
Die Box Vol. 1	V	49,99
Dime City	V	79,99*
Discworld	V	84,99
Dungeon Keeper	V	r.Vorb.
Dungeon Master 2	V	89,99
EA Sports Rugby	E	79,99
Earth Command	A	74,99*
Earth Siege	V	84,99
Earth Siege- Mission CD	V	49,99
Ecstatica	A	84,99
Eine kurze Geschichte	V	84,99
Entomorph Plague o. t. D.	A	79,99*
Elite 3 First Encounter	V	79,99
Erben der Erde	V	84,99
Eye of the Beholder Trilogy	V	94,99
F 1 Manager	V	i.Vorb.
F 14 Fleet Defender Gold	A	69,99
Fade to Black	V	89,99*
Falcon Gold Edition	A	89,99
Fantasy Fest	E	59,99
International Soccer	V	69,99
Fifa Soccer 96	V	89,99*
Flight Commander 2	V	79,99*
Flight of Amazon Queen	V	79,99
Flight Unlimited	V	89,99
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas	A	59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München	V	54,99
Flightsimulator 5.1	E	74,99
Formula One Grand Prix 2	V	r.Vorb.
Freddy Pharkas	A	44,99
Full Throttle (Vollgas)	A	69,99
Full Throttle (Vollgas)	V	84,99*
Futur Dimension	V	59,99
FX Fighter Special Edition	A	79,99
Gene Wars	V	i.Vorb.
Great Naval Battles 3	A	79,99
Hammer of the Gods	V	79,99
Hardball 4	A	79,99
Hattrick	V	79,99
Hell + Star Crusader	V	79,99
Hi - Octane	V	84,99
High Seas Traders	V	89,99
Hologram D.A.N.C.E (Musik)	E	35,99
Hugo	V	i.Vorb.
Inca Collect (Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	V	49,99*
Incredible Toons	A	59,99*
Innocent 2	A	89,99*
International Tennis Open	V	79,99
Iron Cross	E	79,99*
Jagged Alliance	A	74,99
Jagged Alliance	V	89,99*
Jet Strike	E	54,99
John Meddan Football 96	A	r.Vorb.
Jutland	V	i.Vorb.
Keiser Deluxe	V	59,99
Kind of Magic 4	A	39,99
Kingdoms of Germany	V	89,99
King's Quest 7	V	84,99
King's Quest Collection (1-6)	A	84,99
Klik'n Play	V	84,99
Klik 'n'Play Gamepack	V	89,99
Kyrandia 3	V	79,99
Lands of Lore 2	V	i.Vorb.
Last Dynasty	V	79,99
Legions	A	79,99
Leisure Suit Larry 6	V	79,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6)	A	84,99
Lemmings für Windows	A	49,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	59,99
Links 386 Banff Springs	E	49,99
Links 386 Data Castles Prines	E	49,99
Links 386 Data Prairie Dunes	E	49,99
Links 386 Data Devils Island	E	49,99
Links 386 Data Riviera	E	49,99
Little Big Adventure	V	79,99
Live Action Football	A	79,99
Lords of Midnight	V	89,99
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	79,99
Lost in Town	V	r.Vorb.
Lothar Matthäus 2	V	i.Vorb.
Lothar Matthäus Super Soccer	A	39,99
Lucas Arts Cl. Adventures	V	109,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)		
Lucas Arts Cl. Simulations	A	84,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Lucas Arts Top Adventures	V	79,99
(Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion)		
Machiavelli, The Prince	V	87,99
Mad News incl. Extrablatt	V	69,99
Magic Carpet Plus (+ Hidden Worlds)	V	84,99
Magic Carpet II	V	84,99*
Marco Polo	A	74,99*
Master of Magic	V	89,99
Mechwarrior 2	E	79,99
Mechwarrior 2	V	i.Vorb.
Micro Machines 2	A	69,99
Mirage	E	87,99*
Monopoly	V	i.Vorb.
Myst	V	69,99
NASCAR Racing	A	79,99
Nascar Track Pack	A	39,99
Navy Strike	A	94,99*
NBA Live 95 (Basketball)	A	79,99
NBA JAM Tournement	A	89,99*
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	A	84,99*
Network, N - TV	V	84,99
NHL Hockey '95	A	79,99
NHL Hockey '96	V	i.Vorb.
Novastorm	A	79,99
One must fall	A	69,99
Panzer General	A	64,99
Perfect General 2	A	79,99
PGA Tour Golf 486	A	89,99
PGA Tour Golf '96	V	79,99*
Phantasmagoria (6 CD s!)	V	89,99*
Phoenix Fighter	E	87,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	74,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Mania für Windows	A	59,99
Pinball Wizard 2000	A	69,99*
Police Quest Collection	A	84,99*
Power Flight	A	69,99
(F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)		
Powerhouse	V	59,99
Powerslide	A	i.Vorb.
Primal Rage	A	84,99*
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	69,99*
PsiMaster	V	89,99*
Psycho Pinball	A	74,99
Psycho Detective		i.Vorb.
Pyrotechnica	A	54,99
Quest for Glory 4	V	79,99*
Rally Championship	A	59,99
Ravenloft 2	A	79,99
Rebell Assault+Gravis analog Pro	V	99,99
Rebell Assault 2	V	r.Vorb.
Reno 3 - 600 Scenarien für FS 5.0	V	29,99
Revolution X	A	89,99*
Ring der Nibelungen	A	74,99*
Robinsons Requiem	A	79,99
Saga of Aces	A	69,99
Sensible Golf	A	64,99
Sensible World of Soccer	A	69,99*
Shockwave Win 95	V	r.Vorb.
Silent Hunter	A	79,99*
Sim City 2000	V	89,99
Sim City 2000 - URK	V	39,99*
Sim City 2000 Collection	V	99,99*
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Sim Tower	A	74,99
Sim Tower	V	84,99*
Sim Town	V	r.Vorb.
Slipstream 5000	V	69,99
Space Marines	E	79,99*
Space Quest Anthologie (1-5)	A	79,99
Space Quest 6	V	84,99*
Star Trek: Final Unity/Next Generation	V	99,99
Next Generation Special Edition	E	121,99
Star Trek Judgement Rides Enhanced	E	89,99*
Star Trek Omnipedia	E	79,99
Star Trek Technical Manual	E	79,99
Stonekeep	V	99,99*
Street Fighter 2	A	19,99
Super Karts	A	89,99
Super League of Hoboken	E	69,99*
Superstreetfighter 2 Turbo	V	69,99
Tank Commander	V	89,99
Terminal Velocity	A	69,99
The Incredible Machine 2	A	i.Vorb.*
Theme Park	V	79,99
Thunderscape	A	79,99*
Top Gun: Fire at will,	V	94,99*
Tower	A	79,99*
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon	V	89,99
Tuneland	V	69,99
Unnecessary Roughness 95	A	79,99
US Navy Fighters	V	89,99
US Navy Fighter Plus	V	89,99*
US Navy Eight. Data - Marine Fighters	V	44,99
USS Ticonderoga	A	74,99
Virtua Chess	V	79,99
Virtual Pool	A	89,99
Vollgas	A	69,99
Vollgas	V	84,99*
Vortex (Quantum Gate 2)	A	79,99
Wacky Wheels	A	54,99
Warlords 2 Deluxe	E	74,99
Waterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Whales Voyage's II (Windows)	V	84,99*
Whales Voyage's II (DOS)	V	84,99*
Wing Armada Windows	A	89,99*
Wing Commander 3-Heart of Tiger	V	84,99
Wing Commander 4	V	i.Vorb.
Wing Commander 4 Special Edition	?	i.Vorb.
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
X-COM Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	89,99
X-Wing Collection	A	69,99
X-Wing Collection	V	79,99*
Zephyr	V	79,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

Titel		Preis
7th Guests	A	24,99
Alien Logic	A	35,99
Anstoß light	V	39,99
Anstoß World Cup Edition	V	29,99
Battle Isle 2 Incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Burning Steel Compilation	V	35,99
Buzz Aldrin's Race into Space	A	24,99
Chessmaster 4000 Turbo	A	35,99
Cyberwar	A	39,99
Dark Sun 2	A	35,99
Das schwarze Auge 1	V	49,99
Der Clou	V	29,99
Die total verrückte Rally	V	39,99
Die total verrückte Rally mit Gamepad	V	54,99
Doppelpaß incl. Kickaz Abo	V	49,99
Dragon Lore	A	35,99
Dragonsphere	A	35,99
Dune 2	V	39,99
Falcon 3.0	A	35,99
Formula One Grand Prix	A	35,99
Hollywood Pictures	V	69,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Lands of Lore	V	35,99
Magic Carpet	V	39,99
Magic Carpet Data Hidden World	V	29,99
Magic Carpet+Data Hidden World	V	59,99
Master of Orion	A	35,99
Master of Orion und Ufo	A	89,99
Megarace	A	35,99
Manzoberenzen	A	35,99
NHL Hockey	A	29,99*
Noctropolis	A	35,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2)	V	49,99

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Gravis/Advanced Gravis PC

Artikel	Preis
Analog schwarz	39,99
Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	44,99
Firebird	119,99
Gravis Firebird	119,99
Phoenix	179,99

CH Products

Artikel	Preis
Flightstick	89,99
Flightstick Pro	159,99
Gamecard 3 Automatic	84,99
Pro - Pedals	189,99
Virtual Pilot	159,99
Virtual Pilot Pro	189,99

Thrustmaster

Artikel	Preis
Flight 2 Control	144,99
Flight Control Pro	259,99
Formular T1 Lenkrad	299,99
Game Card	59,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	69,99
Weapon Control Mark 2	229,99

LOGITECH

Artikel	Preis
Wingman	64,99
Wingman Extreme	84,99

CD ROM Laufwerke

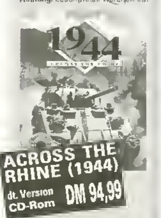
Artikel	Preis
Mitsumi FX 400 Quadro Speed	299,99
Acer Quadro Speed	289,99

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben





Alle PC Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsausgabe. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!



Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung





Rannie muß das Kaninchen des Zauberers einfangen und zurückbringen

Hier laden die Kinder gespeicherte Spielstände oder verändern den Schwierigkeitsgrad

Mit den großen Pfeilen bewegen sich die Kids durchs Erdbeerland

Test: »Ronnie im Erdbeer-Zauberland«

ROM-BEERE

Der kleine Ronnie sucht tolle Zaubersprüche und muß dabei knifflige Rätsel lösen. Seine treue Erdbeere hilft ihm dabei.

Im Zauberland ist alles möglich: sprechende Tiere, lebendige Farbtöpfe und eine knallrote Erdbeere, die keine Lust mehr auf Arbeit hat. Da kommt der kleine Ronnie gerade recht, der anläßlich der Jahresabschlußfeier seiner Schule einen Zaubertrick vorführen muß. Um ein entsprechendes Kunststück zu lernen, läuft Ronnie verzweifelt durch das Zauberland und löst für die rote Frucht diverse Aufgaben, um endlich an das ersehnte Geheimnis zu kommen. Dabei helfen ihm die Kids am Computer, die wiederum durch eine etwas gewieftere Erdbeere unterstützt werden.

Das Spiel läuft in einer 3D-Welt ab und wirkt stellenweise etwas künstlich, ist aber dennoch anheimelnd. Von kleinen Häuschen und Gärten über putzige Render-Figuren bis zu den diversen Spielen sieht die Grafik aus Autodesks »3D Studio« schön einladend aus. Gesteuert wird Ronnie mit der Maus und einem großen Pfeil, der die möglichen Richtungen anzeigt. Jede Bewegung wird durch eine Animation untermalt, die von CD geladen wird. Das geschieht einigermaßen flott, doch von freier Beweglichkeit kann keine Rede sein.

Wenn der Spieler an einen interessanten Schauplatz gelangt, wird auf eine nähere Ansicht umgeschaltet. Dort muß Ronnie meistens mit den anwesenden Personen sprechen, die ihm eine Aufgabe stellen. Oft sind es kleine Denksportpuzzles. Manchmal ist der geschickte Umgang mit der Maus gefragt, beispielsweise wenn die Kids aus einem Stück Holz ein Muster sägen sollen. Gibt es Probleme bei der Lösung der Aufgabe, genügt ein Klick auf die große Erdbeere, die noch einmal mit anderen Worten erklärt, was zu tun ist. Alle Puzzles sind aber fair und mit ein wenig Übung schnell zu lösen, außerdem gibt es drei Schwierigkeitsgrade.

Viel Wert wurde auf die deutsche Sprachausgabe gelegt: Die Sprecher passen schön zu den Charakteren, sind gut zu verstehen und geben sich Mühe, Stimmung ins Spiel zu bringen. Auch die Musik verdient ein Lob: leichte, unbeschwerte Melodien, die überlegt arrangiert an die einzelnen Situationen angepaßt sind. Einzig die Geräuscheffekte sind etwas blaß; ein paar lustige Samples mehr hätten nicht geschadet.

Falls die Kids doch mal ihre Hausaufgaben machen müssen, läßt sich das Spiel problemlos unterbrechen und speichern. Kleine Bilder zeigen alle Spielstände an und erleichtern so die Rückkehr. Das ist auch nützlich, wenn man sich im Spiel verzettelt hat. Die Reihenfolge der Orte, die zu besuchen sind, ist nicht zwingend vorgegeben. Aber manche Rätsel sind nur zu lösen, wenn vorher andere Puzzles bezwungen wurden. Mit der Save-Funktion sparen sich die Kids zudem manchmal weite Wege und steigen gleich an der richtigen Stelle wieder ein. (fs)

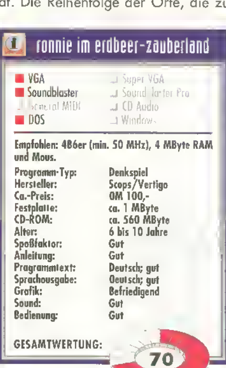
die pc JUNIOR-wertung

Gerenderte Grafiken à la »Last Eden«, charmante Sprachausgabe und putzige Figuren sind der gelungene Rahmen für einen spaßigen Mix kleiner Denksportaufgaben. Die Tüfteleien sind schön ausgewogen und reichen von »spielerisch« bis »vertrackt«, aber stets dem Alter der Kinder angemessen. Dafür sorgt auch der einstellbare Schwierigkeitsgrad.

Die Bedienung des Spiels mit der Maus ist traumhaft einfach: Große Richtungspfeile weisen den Weg und wenn sich der Cursor in eine weiße Hand verwandelt, darf man etwas anklicken. Immer wieder tauchen neue Gestalten auf, die Hilfe benötigen oder kluge Ratschläge geben.

Kleine Mängel stören aber das gute Gesamtbild. So wird eine eher unansehnliche Bitmap-Tomate – pardon, Pixel-Erdbeere – in die gerenderten Grafiken geklebt. Außerdem gehört ein gehöriges Maß Konzentrationsfähigkeit dazu, bei den vielen Schauplätzen nicht die Übersicht zu verlieren. Ungeduldige Kinder werfen hier vorschnell die Maus ins Korn.

Unterhaltung 20%
Spielen 50 %
Konzentration 30 %



ronnie im erdbeer-zauberland

■ VGA	□ Super VGA
■ Soundblaster	□ Soundblaster Pro
□ General MIDI	□ CD Audio
■ DOS	□ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Scops/Vertigo
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 560 MByte
Alter:	6 bis 10 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

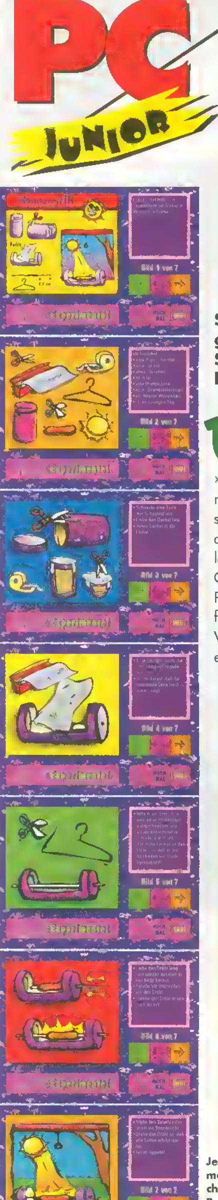
GESAMTWERTUNG: 70

Test: »Ollis Welt«

BIO-ROM

Otter Olli präsentiert das bunte Hauptmenü

Sind Ihre Kids biologisch geeicht? Wenn nicht, setzen Sie ihnen das umweltfreundliche »Ollis Welt« vor.



Umweltschutz ist wichtig – klar. Doch wie bringt man Kindern bei, ökologisch zu denken? »Ollis Welt« verbindet Spiele, Experimente und viele Informationen zu einem sogenannten »Umwelt-Abenteuer«, mit dem Kids hautnah die Natur erfahren sollen.

Olli ist ein flotter Otter, der die Kids durchs Programm führt. Er taucht immer an den fünf Schauplätzen Kinderzimmer, Strand, Wald, Garten sowie Tierklinik auf und erklärt ein paar Hintergründe. Wem das zu lange dauert, bricht die Animation samt der hervorragenden deutschen Sprachausgabe per Tastendruck ab. In jedem der Hintergrundbilder gibt es eine Vielzahl von Objekten, die angeklickt werden dürfen und lustige Animationen und Geräusche produzieren.

Bei einigen Gegenständen müssen die Kids bei gedrückter »Shift«-Taste klicken, dann wird zu einem von vier Spielen übergeblendet. Zur Wahl stehen ein Puzzle, ein Suchbild, ein Sortierspiel und ein Memory.

Die Krönung des ganzen sind die zahlreichen Experimente zu den verschiedensten Themen. Zu jedem Schauplatz gibt es acht Versuche, welche die Kinder größtenteils im Freien und mit Spielkameraden ausprobieren können. Im ausführlichen Handbuch wird außerdem immer wieder darauf hingewiesen, daß Eltern und Lehrer gemeinsam mit den Kleinen die Experimente durchführen sollen. Einige Versuche erklären naturwissenschaftliche Zusammenhänge, andere fördern das Verständnis für Tiere und Pflanzen oder haben einfach das Basteln von Schirmmützen, Nistkästen oder Vogelscheuchen zum Ziel.

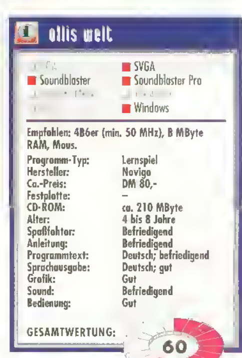
Die beliebten Malbücher fehlen auch nicht. Die Kleinen malen entweder per Maus am PC schwarz-weiße Vorlagen aus oder drucken sie auf Papier, um mit Bunt- oder Filzstiften zu werkeln. Den Abschluß bilden sechs Geschichten, die das Kind in andere Rollen versetzen. Allerdings wird teilweise das Schwarz-weiß-Denken über betont, wenn beispielsweise die Menschen pauschal in »gut« oder »böse« eingeteilt werden – je nachdem, ob sie die Erde verschmutzen oder retten wollen. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

»Ollis Welt« hinterläßt einen etwas zwiespältigen Eindruck. Sehr gut gefallen die technische Umsetzung mit bunten, schönen Bildern und der erstklassigen Sprachausgabe. Auch die Spiele sind im Vergleich zu Konkurrenzprodukten mit Sorgfalt programmiert und nicht hingeschludert. Die meisten Experimente sind spannend, lehrreich und unterhaltsam zugleich. Positiv fällt auf, daß viel Wert auf die Zusammenarbeit mehrerer Kinder und von Eltern sowie Lehrern gelegt wurde. Das bedeutet als Konsequenz aber auch, daß so mancher Versuch für ein Kind allein nicht durchführbar ist.

Unangenehm macht sich immer wieder das krasse Schwarzweiß-Denken bemerkbar. Auch Menschen, die nicht Mitglied im Tierschutzverein sind, können »gut« sein – das geht im Programm leider unter. Apropos Glaubwürdigkeit: Weder Packung noch das Handbuch bestehen aus Umweltschutzpapier...

Konzentration 10 %
Lernen 30 %
Spielen 30 %
Unterhaltung 30 %



ollis welt

- SVGA
- Soundblaster
- Soundblaster Pro
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Lernspiel
Hersteller:	Novigo
Ca.-Preis:	DM 80,-
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 210 MByte
Alter:	4 bis 8 Jahre
Spaßfaktor:	Befriedigend
Anleitung:	Befriedigend
Programmtext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 60

Jede Menge Experimente zum nachmachen – elterlicher Beistand empfohlen

Ihr CD-Player hat lange darauf gewartet. Ihr Radio würde sich wirklich freuen. Ihr Diktiergerät hat es sich schon immer gewünscht. Ihr Cassettenrecorder würde sofort damit anbändeln. Ihr PC ist sowieso scharf drauf. Und weil Sie schon immer alle glücklich machen wollten, sollten Sie jetzt schnell anrufen. Tel.: 040/85 49 24 77.



Da freut sich die ganze Multimedia-Peripherie: ein Monitor, der sie alle versteht. Vom Multimedia-PC bis zum CD-Player. Und der Ihnen dies über sein integriertes Dome-Stereosoundsystem auch klar und deutlich zu verstehen gibt. Selbst die übliche und langwierige Kennenlernphase entfällt dank der „Plug and Play"-Funktion. Anschließen, fertig.

Für den Fall, daß Ihr neues Familienmitglied trotzdem Zicken macht, können Sie sich die ersten 12 Monate ja immer noch auf unsere 24-Stunden-vor-Ort-Garantie berufen.

Panasonic
Computer Products

Installation und erste Schritte mit Windows 95

you WIN again



Das größte PC-Adventure der Herbstsaison stammt von Microsoft: Windows 95 wird endlich in Deutschland ausgeliefert. Wir geben Tips, was Sie bei der Installation des neuen Betriebssystems beachten sollten.

Deutschland im Herbst: Der Run auf »Windows 95« beginnt. Doch bevor Sie die langersehnte Release-Version in das Laufwerk stecken, sollten Sie wissen, was Sie bei und nach der Installation erwartet. Je mehr Sie über grundsätzliche Techniken im neuen Windows wissen, desto schneller schaffen Sie den Sprung in das neue Zeitalter.



So meldet sich das Setup-Programm, welches Windows 95 auf Ihrem PC installiert

Die Hardware-Voraussetzungen

Microsoft hat versprochen, daß Windows 95 auf Rechnern mit 4 MByte Speicher laufen wird. Das ist nur teilweise richtig. Windows 95 läßt sich zwar auf solchen Systemen starten, doch von »laufen« kann bei der dann erzielbaren Geschwindigkeit keine Rede sein. Im Klartext: Vergessen Sie Windows 95 mit weniger als 8 MByte Hauptspeicher. Auch der Betrieb auf 386er-Maschinen ist nur Leuten anzuraten, die ein sehr unverkrampftes Verhältnis zum Anblick der Sanduhr haben.

Sinnvoll wird der Einsatz von Windows 95, wenn Ihr Rechner folgende Voraussetzungen mindestens erfüllt: 486DX2/50, 8 MByte Speicher, 240-MByte-Festplatte und eine flotte Grafikkarte. Richtig Spaß macht es mit einem Pentium 90, 16 MByte RAM, Gigabyte-Platte und schneller PCI-Grafikkarte. Das klingt auf den ersten Blick recht anspruchsvoll, doch die meisten modernen Spiele brauchen die gleiche Ausstattung, um vernünftig zu laufen...

Ein Stolperstein auf dem Weg zu Windows 95 kann die Grafikkarte sein. Das neue Windows enthält zwar eine Fülle von Treibern für die gängigsten Modelle, doch die Liste weist noch einige Lücken auf. Wenn Sie also Besitzer einer exotischen Grafikkarte sind, vergewissern Sie sich vor dem Kauf beim Händler, ob Windows 95 damit zurechtkommt. Unkritisch sind dagegen CD-ROM-Laufwerke, SCSI-Adapter und andere Peripherie-Geräte. Wenn schon keine eigenen Treiber in Windows 95 enthalten sind, kommt man mit den alten Versionen meistens auch zum Ziel.

Die Installation sollte mit einem Backup der gesamten Festplatte beginnen. Aller Wahrscheinlichkeit verläuft die Installation zwar problemlos, doch der Umstieg auf ein neues Betriebssystem ist immer mit Risiken verbunden.

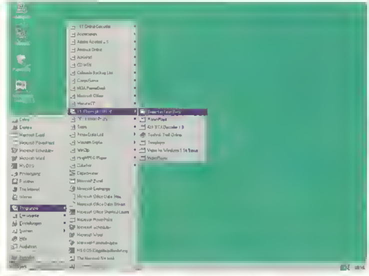
So installieren Sie richtig

Als vorbereitende Maßnahme vor der Installation sollten Sie Ihre System-Dateien von allem momentan unnötigen Ballast befreien. Speicherresidente Programme, wie Viren-Checker oder DOS-Terminplaner, haben im Speicher bei der Installation nichts zu suchen. Nach dem Neustart des Rechners rufen Sie ein letztes Mal das alte Windows auf. Die SETUP.EXE für Windows 95 finden Sie auf der CD im Verzeichnis WIN95.GER\WIN95. Klicken Sie diese Datei doppelt an.

Sobald Sie auf den Button »Weiter« klicken, erscheint der Assistent, der Sie durch die gesamte Installation begleitet. Windows 95 untersucht zunächst die Festplatte auf etwaige Fehler, wie verlorene Cluster und querverbundene Dateien.

Die erste Entscheidung, die Sie zu treffen haben, ist das Verzeichnis, in das Windows 95 installiert werden soll. Am wenigsten Ärger bekommen Sie, wenn Sie das neue Windows über das alte installieren. Geben Sie also Ihr bisheriges Windows-Verzeichnis an. Windows 95 überprüft daraufhin den verfügbaren Plattenplatz. Das System benötigt mindestens 35 MByte Platz auf der Platte. Für die volle Installation mit allen

Anwendungen sind etwa 100 MByte nötig.
Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen Arten, Windows 95 zu installieren: Standard-, Laptop-, Minimal- und benutzerdefinierte Installation. Alle Komponenten von Windows 95 lassen sich auch nachträglich hinzufügen oder entfernen. Um den nachträglichen Feinschliff möglichst gering zu halten, sollten Sie aber den Installations-Modus auswählen, der am ehesten Ihren Erwartungen entspricht. Doch was bieten die einzelnen Modi im Detail?
Standard: In der Standard-Installation ist alles enthalten, was man für den Einstieg in Windows 95 braucht: Sämtliche Anwendungen für die System-Pflege, Online-Dienste und Multimedia. Mit etwa 50 MByte freiem Plattenplatz läßt sich diese Option durchführen.
Laptop: Wie der Name schon nahelegt, wird hier mehr Wert auf ein mobiles Windows gelegt. So wird bei dieser Version zum Beispiel der Aktenkoffer installiert, mit dem sich Dateien zwischen PC und Laptop abgleichen lassen. Dafür werden Multimedia-Komponenten weggelassen. Der Platzbedarf beträgt auch für diese Installation etwa 50 MByte.
Minimal: Wer auf Spaß und luxuriöse Features aus Platzgründen verzichten muß, ist mit der Minimal-Installation richtig beraten. Der Platzbedarf sinkt dabei auf 35 MByte für das reine Betriebssystem.
Benutzerdefiniert: In diesem Modus haben sie von vornherein sämtlich Möglichkeiten zur Auswahl. Die Schwierigkeit ist hierbei, die Übersicht nicht zu verlieren und nicht Platz mit Programmen zu verschwenden, die man nie startet. Wer dagegen auf gar keinen Fall etwas versäumen will, wird bei der vollen Installation aller Features mit etwa 100 MByte Plattenplatz rechnen müssen.
Die Standard-Installation ist die beste Wahl für den Spiele-PC. Wählen Sie diesen Modus, um am schnellsten und einfachsten zu einem möglichst kompletten Windows ohne Ballast zu kommen. Die vom Setup-Assistenten benötigten Angaben erklären sich in den meisten Fällen von selbst. Folgen Sie einfach seinen Anweisungen.
Als nächstes müssen Sie angeben, welche Online-Dienste Sie installieren wollen. Dieser Punkt ist natürlich nur für Modem-Besitzer interessant. Im einzelnen aufgelistet sind:
Microsoft Network: Mit dieser Software können Sie Verbindung zum Microsoft Network (MSN) aufnehmen. Das MSN ist ähnlich wie »CompuServe« oder »America Online« ein internationales Netzwerk. Allerdings ist das Netz erst im Aufbau begriffen und die Leistungsfähigkeit noch nicht ganz klar. Offensichtlich ist hingegen, daß MSN kein billiges Vergnügen werden wird. Schauen Sie sich deshalb die Preise genau an, bevor Sie Ihre Kreditkarten-Nummer eingeben...
Microsoft Mail: Haben Sie bereits mit MS-Mail unter dem alten Windows gearbeitet, sollten Sie diese Update-Möglichkeit unbedingt nutzen. Das neue Mail ist um einiges leistungsfähiger als die alten Versionen.
Microsoft Fax: Mit dem Fax-Dienst können Sie aus jeder Anwendung heraus problemlos Faxe verschicken. Eine praktische Sache, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.


Der Inhalt von Programmordnern wird »aufgeklappt«, wenn man mit dem Mauszeiger auf ihnen verweilt

Nach der Installation der Dienste bietet Ihnen der Setup-Assistent das Anfertigen einer Notfall-Diskette an. Diese Start-Diskette kann Ihnen viel Zeit und Ärger sparen, falls in der weiteren Installation etwas schiefgeht und Sie den Rechner nicht mehr zum Laufen bringen. Legen Sie auf jeden Fall diese Startdiskette an!
Die kommende Viertelstunde können Sie getrost für eine Pause verwenden, da jetzt nichts weiter passiert, als daß Dateien auf die Festplatte kopiert werden. Zudem versucht Windows 95, mit der Hardware im Rechner Kontakt aufzunehmen. Dabei kann es zu einigen beunruhigenden Effekten kommen, wie mehrmaligem Booten oder Bildschirmen mit vorübergehenden Grafikfehlern. Lassen Sie Windows 95 aber ruhig gewähren.
Sobald Sie die Angaben über Ihr Modem gemacht haben, ist die Installation praktisch abgeschlossen. Über den Button »Weiter« wird die Schlußphase eingeläutet. Der Computer bootet neu und Windows 95 betritt das erste Mal die Bühne.

Oh Schreck, was jetzt?

Nachdem Sie etwa eine Stunde für die Installation gebraucht haben, dürften Ihre Erwartungen nach dem ersten Windows-Start ziemlich hoch sein. Sensationelles läßt sich auf den ersten Blick beim besten Willen nicht erblicken. Im Gegenteil: Was man sieht, erscheint eher karg. Ein gähnend leerer Desktop mit ein paar verlorenen Icons auf der linken Seite. Ein Balken unten. Sonst ist bis auf ein Willkommens-Menü nichts geboten. An dieser Stelle befällt Sie vielleicht die erste Panik. Was ist nur aus Windows geworden? Wo ist der Programm-Manager? Wo der Datei-Manager? Ist die Installation schiefgegangen? Ruhig Blut: Alles ist in bester Ordnung. Die Teile des alten Windows und sämtliche Daten finden Sie auch unter Windows 95 wieder.
Zunächst ein beruhigender Blick auf Ihre alten Anwendungen: Ein Klick auf den Start-Button unten links bringt ein Menü zum Vorschein. Halten Sie den Mauszeiger einen Moment über einen der Menüpunkte, klappt – falls verfügbar – ein weiteres Menü auf. Ihre alten Programmgruppen finden Sie unter dem Punkt »Programme«. Wenn Sie den Mauszeiger z.B. über Ihre alte Programmgruppe Word halten, erscheint ein weiteres Menü mit dem Eintrag »Microsoft«. Klicken Sie ein-



mal darauf und Ihr Programm startet wie gewohnt. Auch die Menü-Struktur hat sich nicht geändert. Waren Ihre Texte in C:\WORD\TEXTE abgelegt, finden Sie sie dort wieder.

Eine alternative Möglichkeit, um Programme zu starten, ist der »Explorer«. Der Explorer ist die Weiterentwicklung des Datei-Managers vom alten Windows. Aufrufen können Sie den Explorer mit der Menüroute »Start«-Button, »Programme«, »Windows-Explorer«. Was Sie außer dem einfachen Starten von Programmen alles mit dem Explorer machen können, finden Sie im Kasten »Der Explorer«.

Der Desktop – und was dahintersteckt

Die Kargheit, mit der sich der Desktop präsentiert, ist bei Windows 95 beabsichtigt. Da der Desktop als Arbeitsplatz fungieren soll, wäre es falsch, ihn von Anfang an mit Icons zu überfrachten. Hier können Sie einfach angefangene Arbeiten wie etwa Briefe, Tabellen oder Bilder legen. Sie haben diese Dateien dann im schnellen Zugriff, bis Sie sie fertiggestellt haben. Sämtliche Hilfsmittel, die Sie dazu brauchen – eben die Programme – sind hinter dem »Start«-Button verborgen. Das zeigt, daß sich Windows 95 mehr an der Arbeit mit Dokumenten orientiert als früher. Sie brauchen sich keine Gedanken mehr zu machen, welche Anwendung Sie starten müssen, um einen Text weiter zu bearbeiten. Ein Doppelklick auf den abgelegten Text startet die Anwendung automatisch.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich die »Task-Leiste«. Diese Leiste übernimmt die Funktion des früheren Task-Managers. Auf der Leiste sehen Sie sämtliche Tasks, die momentan aktiv sind. Durch einfaches Anklicken wechseln Sie von einem zum anderen. In der Task-Leiste sehen Sie rechts die System-Uhr. Halten Sie den Mauszeiger einen Moment darüber, zeigt Ihnen Windows 95 das aktuelle Datum. Ein Doppelklick darauf öffnet das Kalender-Programm.

Auf dem Desktop selbst finden Sie einige Icons. Wenn Sie Windows 95 standardmäßig installiert haben, sind das im einzelnen »Arbeitsplatz«, »Papierkorb« und »Microsoft Network«. Unter »Arbeitsplatz« haben Sie Zugriff auf Laufwerke, Systemsteuerung und, falls installiert, DFÜ-Netzwerk.

Der Papierkorb ist eine besonders komfortable Einrichtung in Windows 95. Schmeißen Sie hier mit einer lässigen Mausbewegung alles hinein, was Sie löschen möchten. Stellen Sie fest, daß eine Datei doch noch vonnöten ist, klicken Sie auf den Papierkorb und wählen »Bearbeiten/Rückgängig«. Sofort sind die gelöschten Dateien wieder an Ort und Stelle.

Zurückhaltung beim Network

Vorsicht ist mit dem Microsoft Network angesagt. Auf den ersten Blick ist die Anmeldung sehr komfortabel gelöst. So brauchen Sie nur Ihre Kreditkartennummer einzugeben und schon steht Ihnen das Netzwerk offen. Kritisch ist allerdings der Registrier-Assistent. Er stellt Ihnen bei der Registrierung die Frage, ob Sie die Systeminformationen an Microsoft übermitteln wollen und ob er das Produktinventar in die Registrierung miteinbeziehen soll. Im Klartext heißt das: Der Assistent durchsucht die Festplatte nach installierten Anwendungen von Microsoft und übermittelt das Gefundene an diese Firma. Deshalb sollten Sie bei der Registrierung sorgfältig darauf achten, welche Check-Boxen Sie aktivieren.

Bis Sie mit dem neuen Windows vertraut sind, können ein paar Tage vergehen. Doch die Zeit lohnt sich. Trotz aller Schwierigkeiten und Umgewöhnungen, die ein Umstieg auf ein neues Betriebssystem mit sich bringen, möchte man doch schon nach kurzer Zeit nicht mehr auf den gebotenen Komfort verzichten. Bis dahin sollte man Windows 95 einfach als das größte Adventure sehen, das Microsoft bis jetzt auf den Markt gebracht hat. **(Dirk Schuster/hl)**

DER EXPLORER





OSCAR ONLINE



Edler geht's koum: Die stilvolle Internet-Homepoge der Universol Studios.

Hallywoods heißester Draht für Kinafans führt übers Madem: Die großen Filmstudias bieten via Internet Insider-Infos an. Auch CampuServe geizt nicht mit Futter für Film-freaks.

Ameriko, Du host es besser: Auf die Kinohits, die zur Zeit in den USA gezeigt werden, muß mon bei uns in der Regel mindestens drei Monote worten. So kommt es donn mitunter zu dem erheiternden Effekt, doß »soisonole« Filme wie beispielsweise die romontische Komödie »While you were sleeping« (»Wöhrend Du schliefst«), die im weihnochtlichen Chicogo spielt, bei uns im Hochsommer onloufen. Doch für olle Computerfons mit Modem gibt es Abhilfe: Schon jetzt lossen sich zohlreiche Filmstudios im Internet und bei CompuServe in die Korten schouen und holten zu oktuellen Hits Szenenfotos, Audiodoteien oder sogor kurze Videoausschnitte bereit. Bei CompuServe bewegen sich die Geschwindigkeiten, mit denen die Seiten oufgebout oder Bilder geloden werden, größtenteils im zivilen Rohmen. An einige der World-Wide-Web-Seiten sollte mon sich hingegen nur donn wogen, wenn mon Nerven wie Toue oder eine schnelle Verbindung ins Internet besitzt, do monche Studios ihre Seiten mit Grofiken und Gimmicks vollpocken. Bei einigen Kondidoten lossen sich netterweise grofisch »reduzierte« Seiten oder Textmenüs onwöhlen, so zum Beispiel bei Poromount oder Disney.

Filmstudios im Internet

Zu den großen Hits der Soison zöhlen die Universol-Produktionen »Apollo 13« mit Tom Honks und Gory Senese, »Woterworld« (der ongeblich teuerste Film oller Zeiten, mit Kevin Costner) oder der nicht nur für Kinder gedochte »Cospar«. Beitröge zu diesen Streifen lossen sich auf der edel gemochten Homepoge der Universol Studios einsehen. Dort finden sich nicht nur die üblichen Szenenfotos oder Tonousschnitte, sondern ouch interessonte Seiten, auf denen mon z.B. selbst Frogen on den Regisseur von »Apollo 13« stellen konn.
Fost so schön wie dos Originol von der Melrose Avenue in Hollywood erscheint dos Eingongstor zu den Poromount Online Studios ouf dem Bildschirm. Im Houptmenü gibt es Links zu oktuellen Filmproduktionen wie »Virtuosity« oder »Congo« (übrigens um Größenordnungen schlechter ols dos gleichnomige Buch von Michoel Crichton). Ebenfolls zu besichtigen sind TV-Produktionen und kommende Serien im US-Herbstprogromm. Besonders empfehlenswert ist ein Trip zur »USS Voyoger«, der mittlerweile vierten Inkornotion einer »Stor Trek«-Fernsehserie.



Beomen Sie sich on Bord der USS Voyoger

PREISSENKUNG BEI COMPUSERVE

Am 10. September senkte CompuServe erneut seine Preise. Alle erweiterten Dienste kosten donn stott $ 4,80 nur noch $ 2,95 pro Stunde (bei einer Verbindungsgeschwindigkeit von moximol 28.800 bps). In den monotlichen Grundgebühren von $ 9,95 sind jetzt fünf freie Zugongsstunden entholten. Auch der Internet-Anschluß wird somit billiger; CompuServe bleibt der günstigste Internet-Provider in Deutschlond.
Problemotisch ist noch wie vor die geringe Anzohl der Verbindungsknoten, die jedoch im Laufe des Johres oufgestockt und durchgehend ouf 14.400 bps umgestellt werden soll. Für besonders eifrige Benutzer soll es einen »Super Volue Plon« geben, bei dem mon noch monotlicher Zohlung von $ 24,95 zunöchst 20 Stunden freien Zugong bekommt und jede weitere Stunde für nur $ 1,95 obgerechnet wird. Kleiner Wermutstropfen: Es gibt seit Mitte September keine Bosic Services mehr. Dienste wie die dpo-News, die Wettervorhersoge oder die »Spiegel«-Infos werden wie ondere »Extended Services« $ 2,95 pro Stunde kosten. Support-Foren wie dos CISHILFE-Forum sollen ober noch wie vor kostenfrei sein.

Das Internet und der »Information Superhighway« sind in den USA inzwischen zu Schlagwörtern geworden, die in jeder Zeitung oder Nachrichtensendung mindestens einmal täglich erwähnt werden. So war es nur eine Frage der Zeit, bis der erste Spielfilm, der sich mit diesen Themen befaßt, gedreht werden sollte. Dem kürzlich angelaufenen »The Net« mit Sandro Bullock in der Hauptrolle ist logischerweise ein großer Teil der Web-Seiten von Sony Movies gewidmet. Websurfer konnten einige Wochen lang Fragen an Sandra Bullock stellen, von denen sie die interessantesten beantwortet hat. Auch Sony bietet einen Ausblick auf zukünftige Produktionen, der bis ins nächste Jahr hineinreicht.

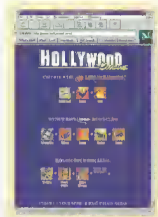
Wenn Sie nur quälend langsame Verbindungen ins Internet erreichen, sollten Sie »Hollywood Online« einen Besuch abstatten. Hier finden sich studioübergreifende Information zu allen aktuellen Filmen, die relativ schnell geladen sind. Eine »Speziolität« von »Hollywood Online« sind die Multimedia-Kits, die zu den meisten neuen Filmen erschienen sind. Diese gut 1 MByte großen Dateien laufen fast alle unter Windows und enthalten Grafiken, Hintergrundinformationen zu Darstellern, Filmcrews, Soundtrack, etc. Hier tritt auch CompuServe auf den Plan: Im dortigen »Hollywood Online«-Forum können diese Dateien ebenfalls gefunden werden. Die Macher der Internet-Seiten sind auch für CompuServe verantwortlich. Ergänzend dazu bietet der »Entertainment Drive«-Bereich von CompuServe die verschiedensten Themen rund um Kino und Fernsehen an, komplett mit Pressemitteilungen, eigenen Foren und aktuellen Nachrichten.

Hollywood in CompuServe

Gehören Sie auch zu den Personen, die vor einem Kinobesuch gerne eine Filmkritik lesen möchten, im Internet aber keine vernünftigen Besprechungen finden? Dann sind die oft launigen, immer unterhaltsamen Rezensionen vom US-Kritikerpapst Roger Ebert auf CompuServe genau das Richtige für Sie. Immer auf dem neuesten Stand bespricht Ebert die Machwerke aus Hollywood und verteilt bis zu vier Sterne für einen besonders gelungenen Film.



Hollywood meets Internet: die Homepage von »The Net«.



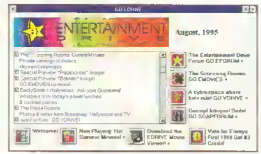
Gut gemischte Kino-News gibt's bei Hollywood Online. Hier sehen Sie die Internet-Ausgabe.



Hollywood Online in CompuServe: Nicht so bunt wie der Internet-Bruder, aber mit den gleichen Infos.

Suchen Sie dagegen ein Filmnachschlagewerk, so trifft man in CompuServe auf einen alten Bekannten: den »All Movie Guide«, der z.Zt. co. 70.000 Filme abdeckt. Sein deutscher Gegenpart ist »Dirk Jaspers Filmlexikon«; beide erlouben eine Suche nach Schouspielern, Regisseuren und vielen anderen Kriterien. Der neueste Klatsch und Tratsch aus Hollywood wird täglich neu in der »Hollywood Hotline« veröffentlicht. Hier geht es nicht nur um Kinoproduktionen, sondern auch um Fernsehsendungen und Auftritte diverser Schauspieler, deren Privatleben oder ähnliche Themen aus dem Dunstkreis Hollywoods.

Ein großer Vorteil von CompuServe im Vergleich zum World-Wide-Web sind Konferenzen, zu denen oft illustre Gestalten aus der Show- und Filmbranche erscheinen. So stellte sich unlängst Patrick Stewart (Captain Picard von der Enterprise) im ShowBiz-Forum den Fragen der User. Das Konferenzprotokoll gibt es, genau wie zahlreiche Bilder von Filmstars, Sounds und Videadateien, in den Bibliotheken des Forums. Hier findet man auch die Multimedia-Kits von Hollywood Online. (ro)



Die neuesten News aus der Unterhaltungs-Welt im Entertainment Drive

WO BITTE GEHT'S NACH HOLLYWOOD?

■ **COMPUSERVE:**

All Movie Guide	GO ALLMOVIE
Dirk Jaspers Filmlexikon	GO JASPER
Entertainment Drive	GO EDRIVE
Hollywood Hotline	GO HOLLYWOOD
Hollywood Online	GO HOLFILE
Roger Eberts Filmkritiken	GO EBERT
ShowBiz Forum	GO SHOWBIZ

■ **INTERNET**

Disney/Bueno Vista	http://www.disney.com
Hollywood Online	http://www.hollywood.com
Internet Movie-Datobase	http://www.msstote.edu/Movies
MGM/United Artists	http://www.mgmuo.com
New Line Cinemo	http://cybertimes.com/NewLine/Welcome.html
Paramount Pictures	http://www.poromount.com
Sony Movies (MCA)	http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies
Universal Studios	http://www.mco.com/universal_pictures

Bitte bedenken Sie, daß die Dotennetze stöndig aktuolisiert werden. Doher könnten sich einzelne Adressen, die bei Redaktionsschluß noch problemlos onwählbor waren, geändert hoben.

SOFTSALE
Lau und Zielke OHG

SHOPS





CD-ROM

Titel		Preis
7 th Guest	DEE	24 90DM
10 Jahre Interplay	DEX	89,90DM
11 th Hour	DEE	89 90DM*
11 th Hour Limited	DEE	in Vorb
1830	EEE	In Vorb
1942-Pacific Air War	DEE	69 90DM
3D Atlas WIN 95	DE7	in Vorb
Absolute Zero	DD?	89 90DM*
Aces Collection	DEX	69 90DM
Aces of the Deep	DDD	84 90DM
-SVGA	DDD	in Vorb.
Across the Rhine	DDD	99 90DM
Action Soccer	DDD	74 90DM
Aegis-Guardian of F	DDD	94,90DM
Aftershock	DE7	In Vorb
Agile Warrior	D77	In Vorb
AH 640 Longbow	DDD	In Vorb
Air Havoc Controller	DDE	74,90DM
Air Superiority	D??	In Vorb
Al-Qadim	DDX	74,90DM
Albion	DDD	in Vorb
Alien Alliance	D77	in Vorb
Alien Legacy	DEX	69 90DM
Alien Logic	DEE	39 90DM
Alienbreed 3	DEE	64,90DM
Alone in the Dark	DDD	39 90DM
Alone in the Dark 2+1	DDD	64,90DM
Alone in the Dark 3	DDD	84 90DM
Al Unser Arcade Racing	DE7	54 90DM*
America 1861-1865	DDX	84 90DM
Apache Longbow	DD?	79 90DM*
Arcade Pool+ Overdrive	DE?	39,90DM*
Archangel	DE7	In Vorb
Armor Ultra	DDX	74,90DM
Armored Fist	DEE	69,90DM
Armored Fist	DDD	84 90DM
Around Hollywood	DDD	44,90DM
Asterix	DDD	69 90DM
Atari 2600 Action Pack	DDX	59,90DM*
Atlas	DD7	in Vorb
Aufschwung Ost	DDD	69 90DM
Award Winners Gold	DEX	69 90DM
Award Winners Platin	DTX	69 90DM
B-17 Flying Fortress	DEX	39 90DM
Batman Forever	D??	89 90DM*
Battle Isle 2	DDD	49 90DM
Scenery CD	DDD	29 90DM
Battle Isle 2 Pack	DDD	74,90DM
Battle Isle 3 WIN	DDD	in Vorb
Battle Bugs	DDD	44,90DM
Battle Race	DE7	69,90DM*
Bazooka Sue	DD7	in Vorb
Beneath a Steel Sky	DDE	24,90DM
Berlin Connection	DD?	in Vorb
Betrayal at Krondor	DDE	79,90DM
Big Red Racing	???	In Vorb
Bling	DDD	69 90DM*
Bioforge	DDD	89 90DM
Bioforge-Monarpad		9 90DM
Bitmap Brothers Comp	DEX	59 90DM
Blind Date WIN	DDD	In Vorb
Bloodwings	EEE	84 90DM
Bob Dylan Highway 61	EEE	84 90DM
Body Slam Wrestling	DE?	in Vorb
Brett Hull Hockey	DEE	79 90DM
Bricks, Blocks & Clocks	???	in Vorb
Bundesl. M. 3 Supporter	DDX	49 90DM
Buried in Time	DDD	In Vorb
Burning Steel+Gravis GP	DDX	64 90DM
Burning Steel 2	DDX	39 90DM
Burning Steel 3	EEE	84 90DM
Bureau 13	DDE	39 90DM
Buzz Aldrin	DEX	24 90DM
Caribbean Disaster	DDD	84 90DM*
Celebrity Poker	DEE	In Vorb
Championship Manag. 2	???	In Vorb
Chaos Control	DDD	79,90DM
Chaos Engine	DEE	In Vorb
Chessmaster 4000 T	EEE	39 90DM
Christoph Kolumbus	DDX	49 90DM
CivNet	DD7	In Vorb
Clayfighter 2	EEE	79 00DM*
Colonization	DDX	89 90DM
Comanche+Gravis AP	DDE	99 90DM
Combat Air Patrol	DEE	64 90DM
Combat Classics III	DTX	69,90DM
Command & Conquer	DDD	89 90DM*
Command & Conquer II	DDD	89 90DM*
Conquest of the New W	D??	89 90DM*
Conspiracy	DDE	24 90DM
Creature Shock	DDD	89 90DM
Crusade	DDD	64 90DM
Crusader	DDD	89 90DM*
Cyberia	DDD	89 90DM
Cybermage	DDD	99 90DM*
Cyclones	D??	79,90DM*
Cyber Judas	D??	In Vorb
Cyberwar	DDD	99 90DM
Cycle Mania	DEX	39 90DM
Daedalus Encounter	DDD	89 90DM
Damnesia	DE?	74 90DM*
Damocles (Mercenary 3)	DE?	74 90DM*
Darker	DE?	In Vorb
Dark Forces	DDD	99,90DM
Dark Sun II	DEE	39 90DM
Dark Universe	DDX	79,90DM
Das Amt	DDX	94 90DM
-Bavaria Light	DD7	in Vorb
Das schwarze Auge	DDX	44 90DM
-Losungsbuch		24 80DM
Das schwarze Auge 2	DDD	79 90DM
-Losungsbuch		24 80DM
David Bowie-Jump	DEE	34 90DM
Dawn Patrol	DDX	84 90DM
Day of the Tentacle	DDD	99,90DM
Death Gate	DDD	in Vorb
Death Gate	EEE	in Vorb
Der Clou	DDX	39 90DM
Der Meister	DDD	59,90DM
Der Patrizier	DDX	44,90DM
Der Reeder	DDX	79,90DM
Der kleine Fritz	DDX	In Vorb
Descent	DEX	79,90DM
Desert Strike+Jungle Str	EEX	49 90DM
Die Box Vol. 1	DDX	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DDD	44,90DM
-mit Gamepad	DDD	54,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DDD	84 90DM
Die Saga von Nietom	DDD	49 90DM
Dime City	DD?	79,90DM*
Dirt Racer	DE?	In Vorb
Discworld	DDE	84 90DM
Dogfight	DEX	39 90DM
Doppelpaß	DDD	64 90DM
Double Trouble	DE7	In Vorb
Dragon Lore	DDD	39 90DM
Dragonsphere	DEX	39,90DM
Dune 2	DDD	39 90DM
Dungeon Keeper	DDD	In Vorb
Dungeon Master 2	DDX	89 90DM
EA Sports Rugby	DEE	79 90DM
Earth Command	D77	74 90DM*
Earth Siege	DDD	84 90DM
-Mission CD	DDD	49,90DM
Ecstatica	DEE	64,90DM
Eine kurze Geschichte	DDD	84,90DM
Eleventh Hour	DEE	89,90DM*
Elite 3	DDE	79 90DM
Empire Deluxe	DDX	74 90DM
Erben der Erde	DDD	84,90DM
Extractors	DE?	in Vorb
Eye of t. Beholder Triol	DDX	94 90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DEE	69 90DM
F-15 Strike Eagle III	DEX	39 90DM
Fade to Black	DDD	89 90DM*
Falcon 3.0	DEX	39 90DM
Falcon Gold Coll.	DEE	89,90DM
Fast Attack	???	In Vorb
Fields of Glory	DEX	39 90DM
FIFA Soccer	DDE	69 90DM
FIFA Soccer '96	DDD	94 90DM*
Flight Commander 2	DD7	79 90DM*
Flight of t. Amazon Q	DDD	79 90DM
Flight Unlimited	DDX	89 90DM
Flying Tigers	DE?	in Vorb
Formula I Grand Prix	DEX	39 90DM
Formula I Grand Prix 2	DD7	in Vorb
Frankenstein	???	In Vorb
Freddy Pharkas	DEE	44 90DM
Freddy Pharkas	DDD	79 90DM*
Full Throttle	DDD	84 90DM*
Full Throttle	DEE	69 90DM
Future Dimension	DDX	64 90DM
FX Fighter	DEE	74 90DM
Gabriel Knight	DDE	79 90DM
Gene Wars	DDD	in Vorb
Golden 7	DTX	89 90DM
Golden 10	DTX	84 90DM
Grandest Fleet	DEX	69 90DM
Great Naval Battles III	EEE	79 90DM
Gunship 2000	DEX	39 90DM
Hammer of the Gods	DDD	79 90DM
Hand of Fate	DDE	39 90DM
Hardball 4	DEE	79 90DM
Harrier Jumpjet	DEX	39,90DM
Harvester	DD?	in Vorb
Hattrick	DDX	79,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb
Hell+Star Crusader	DDT	79,90DM
Heroes of Might & M	EEE	In Vorb
Heroes of Might & M.	DDD	In Vorb
Hi-Octane	DDX	84 90DM
High Seas Trader	DDX	69 90DM
History Line	DDX	49 90DM
Hollywood Pictures	DDX	79 90DM
Hoops	DE?	In Vorb
Hugo	DDD	In Vorb
Inca	DDD	29,90DM
Inca Collection	DDD	69 90DM
Indy Car Racing	DEE	24 90DM
-Enhanced	DDD	In Vorb
Inferno	DDD	89 90DM
Int. Tennis Open	DDD	79 90DM
Iron Assault	DDD	79,90DM
Jagged Alliance	DEE	74,90DM
Jagged Alliance	DDD	89,90DM*
John Madden '96	DEE	In Vorb
Joy of Sex	DE?	74,90DM*
Jungle Strike+Desert Str	EEE	49,90DM
Jutland	DD?	in Vorb
Kaiser Deluxe	DDX	59,90DM
Kingdoms of Germany	DDX	69,90DM
Kingdom-the Far reaches	DEE	89 90DM
Kingpin	DEX	29 90DM
Kings Quest Collect.	DTX	64,90DM
Kings Quest 7	DDD	84 90DM
Kick n' Play	DDX	84 90DM
Kick n Play Gamepack	DDX	69 90DM
Labyrinth of Time	DEX	29 90DM
Lands of Lore	DDT	39 90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb
Larry 6	DDX	79,90DM
Larry Collection	DEX	84 90DM
Last Dynasty	DDD	In Vorb
Legend of Kyrandia 2	DDE	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DDE	79 90DM
Legions	DE7	In Vorb
Leis. Suit Larry 6	DDD	79 90DM
Leisure Suit Larry Coll	DEX	84,90DM
Lemmings Windows	DEX	49 90DM
Lemmings III	DEE	69 90DM
Links 386 Pro	DEE	64 90DM
Banff	EEE	49 90DM
-Castle Pines	EEE	49 90DM
-Devils Island	EEE	49 90DM
-Prairie Dunes	EEE	49 90DM
-Riviera	EEE	49 90DM
Little Big Adventure	DDD	89 90DM
Lords of Midnight	DD7	89 90DM
Lords of the Realm	DDD	69,90DM
Lost Eden	DDD	79,90DM
Lost in Town	DD7	in Vorb
Lothar Matth%aus II	DD7	in Vorb
Lucas Arts Cl. Adv	DDX	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim	DEX	84,90DM
Lucas Arts Top Adv	DDX	79,90DM
Machiavelli-The Prince	DDX	89,90DM
Mad News	DDX	69 90DM
Magic Carpet Plus	DDE	59,90DM
Magic Carpet II	DDD	84,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	99 90DM
Marco Polo	DE?	74,90DM*
Marine Fighters	DDE	44,90DM
Mechwarrior II	DDD	In Vorb
Mechwarrior II	EEE	79,90DM
Master of Magic	DDE	89 90DM
Master of Orion	DEX	39 90DM
Mega Race	EEE	39,90DM
Menzoberanzan	DEE	39,90DM
Metal Marines	EE7	In Vorb
Micro Machines 2	DEX	69 90DM
Monopoly	D7?	In Vorb
Monthy Pythons CWoT	EEE	79 90DM
Myst	DDD	69 90DM
NASCAR Racing	DEE	79 90DM
-Track Pack	DEX	44 90DM
Pins	DET	99 90DM*
-WIN 95	DDD	In Vorb
Navy Strike	DDE	89,90DM*
NBA Jam Tournament	D??	80,90DM*
NBA Live	DEE	89 90DM
NCAA Basketball 2	D77	in Vorb
Need for Speed	DDD	84,90DM
Networks	DDD	84,90DM
NHL Hockey 95	DEE	29,90DM
NHL Hockey 96	DDD	in Vorb
Nonteropolis	DDE	39,90DM
Novastorm	DEE	79,90DM
Oldtimer	DDX	49 90DM
One must fall	DDE	69,90DM
Onside	DE7	in Vorb
Orion Conspiracy	DDD	39 90DM
Panzer General	DEE	74 90DM
Perfect General 2	DEE	79 90DM*
PGA Tour Golf 486	DEE	89 90DM
PGA Tour Golf 96	DEE	84 90DM
PGA Tour Golf WIN	DDX	29 90DM
Phantasmagoria	DD?	89 90DM*
Pinball Dreams Deluxe	DEX	74 90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DEX	74 90DM
Pinball Illusions	DEX	69 90DM*
Pinball Mania	DEX	84 90DM
Pinball Wizard 2000	DEX	69 90DM*
Pirates Gold	DDX	39 90DM
Police Quest 4	DDE	79 90DM
Police Quest Collection	DE?	64 90DM*
Populous 2/Powermong	DEX	29 90DM
Powerfight	DEX	69 90DM
Powerhouse	DDD	64 90DM
Powerslide	DE?	in Vorb.
Power Up !	DEX	69 90DM
Primal Rage	DE?	in Vorb
Prince Symbol	EEE	84 90DM
Prisoner of Ice	DDD	84 90DM
Privateer	DEE	29 90DM
Privateer/Strike C	DEE	84 90DM
Prototype	DDX	79,90DM
Psycho Pinball	DEX	74 90DM
Pyrotechnica	XXX	84 90DM
Quantum Gate 2 (Vorl.)	DEE	79 90DM
Ravenloft	DDD	69 90DM
Ravenloft II	DEE	79 90DM
Rebel Assault	DDT	84 90DM
-mit Gravis Analog Pro	DDT	99 90DM
Rebel Assault 2	???	In Vorb
Red Ghost	DD?	In Vorb
Renegade	DEE	39 90DM
Revolution X	D??	89 90DM*
Ring der Nibelungen	DE?	In Vorb
Rivers of Dawn	DE?	In Vorb
Saga of Aces	DEX	69 90DM
Sam & Max	DDD	99 90DM
Silo City	DE?	In Vorb
Sensible World o. Soccer	DD?	69 90DM*
Sensible Golf	DE?	64,90DM*
Shadowcaster	DEE	20,90DM
Sherrington Fox	DE?	In Vorb
Shine	DDD	in Vorb
Shockwave WIN 95	DDD	In Vorb
Silent Hunter	DF7	in Vorb
Silverload	DE7	in Vorb
Sim City	DDD	24,90DM
Sim City 2000	DDX	89 90DM
Sim City 2000 URK	DDX	39 90DM*
Sim City 2000 Coll	DDX	99 90DM*
Simon the Sorcerer	DDD	49 90DM
Simon the Sorcerer 2	DDD	84 90DM
Sim Tower	DEX	74 90DM
Sim Tower	DDX	64 90DM*
Sim Town	DD?	In Vorb
Sim Town	EE7	In Vorb
Skins Golf at Bighorn	DE?	89 90DM*
Skyrealms of Jorune	DEE	39 90DM
Slipstream 5000	DDD	69 90DM
Space Academy	DE7	in Vorb
Space Ace	???	in Vorb
Space Hulk	DDD	29 90DM
Space Quest Collect	DDX	84 90DM
Space Quest 6	DDD	84,90DM*
Space Ship Warlock	DDD	In Vorb
Spectre VR WIN	DEE	In Vorb
SSN 21 Seawolf	DEE	29 90DM
St. Thomas	D??	49,90DM*
Star Trek	DDD	99 90DM
Star Trek Interaktive	EEE	79,90DM
Star Trek Judg. R. Enh	EEE	89,90DM*
Star Trek Final Unity	DDE	99,90DM
Star Trek Final Unity	EEE	89 90DM
Star Trek Omnipedia	EE7	79,90DM
Stonekeep	DD?	99 90DM*
Street Fighter 2	DEX	19 90DM
Strike Commander	DEE	29 90DM
Strike C./Privateer	DEE	84 90DM
Subwar 2050	DDX	39 90DM
Super Karts	DEX	89 90DM
Super Pushover	?77	in Vorb
Superstreetfighter 2 T	DEE	69,90DM
Symbol (Prince)	EEE	84,90DM
Syndicate Plus	DDX	29 90DM
System Shock	DDD	64 90DM
Tank Commander	DDD	89 90DM
Task Force 1942	DEX	39 90DM
Temptation	DTT	89 90DM
Terminal Velocity	DEX	69 90DM
Theme Park	DDE	79,90DM
The Scroll	DEE	In Vorb
The Vortex (DG 2)	DEE	79,90DM
Thunderscape	DE7	in Vorb
Tilt	DE7	in Vorb
Tir Na Nog	DE?	in Vorb.
Toonstruck	DE?	In Vorb
Top Gun	DEE	In Vorb
Tornado	DEX	39 90DM
Total Distortion	777	In Vorb
Tower Assault	DEE	64,90DM
Transport Tycoon	DDX	89,90DM
Trial by Magic	DE?	in Vorb
Trick or Treat	DE7	in Vorb
Tri-Tryst	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst WIN 95	DE?	In Vorb
Tuneland	DDD	69 90DM
Turrican 2	DE7	64 90DM*
UFO+Master of Orion	DTX	69 90DM
Ultima 7 Compilation	DEX	29 90DM
Ultima Underworld 1+2	DEX	29,90DM
Under a killing Moon	DDE	69 90DM
Universal Warrior	DE7	In Vorb
US Navy Fighters	DDE	89 90DM
-Marine Fighters	DDE	44 90DM*
-Pins	DDE	94 90DM*
USS Ticonderoga	DDE	79 90DM
Vital Light	D?7	In Vorb
Virtual Chess	DDX	64,90DM
Virtual Karts	???	In Vorb
Virtual Pool	DEX	89,90DM
Virtuoso	DE?	in Vorb
Vollgas	DDD	84 90DM*
Vollgas	DEE	69 90DM
Wacky Wheels	DEX	54 90DM
Warcraft	DEE	79 90DM
Warcraft 2	?77	in Vorb
Warlords 2 Deluxe	EE?	74.90DM*
Warplanes 2	EE?	In Vorb
Warriors	DDE	79,90DM
Waterworld Action	DD?	89 90DM*
Waterworld Strategy	DD?	89,90DM*
Werewolf vs. Comanche	???	In Vorb
Whales Voyage II	DDD	In Vorb
Wing Comm. Armada	DEX	29 90DM
-Windowsversion	DEX	69,90DM*
Wing Commander II	DEE	29 90DM
Wing Commander III	DDD	99,90DM
Wing Commander 4	DDD	In Vorb
Wing Commander 4 Lim	DDD	In Vorb
Wings of Glory	DDE	39 90DM
Wolf	DDX	74 90DM
Wolfsbane	DE?	In Vorb
Woodruff	DDD	79 90DM
X-COM	DDE	89 90DM
X-Wing Collection	DET	69 90DM
X-Wing Collection	DDT	79 90DM*
Z	DEE	In Vorb
Zeppelin	DDD	69,90DM

IBM-PC 3,5

Titel		Preis
A-Train Classics	DV	39,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	54 90DM*
Atlas	DV	44 90DM
Award Winners Platin	DA	69 90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Bling	DV	79,90DM
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69 90DM
Bundesliga Man. 9	DV	84 90DM
-Supporter	DV	49 90DM
Caribean Desaster	DV	79 90DM*
Colonization	DV	89 90DM
Comanche+Data 1 & 2	DV	64 90DM
Combat Classics III	DA	69 90DM
Das schwarze Auge	DV	44 90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Das schwarze Auge 2	DV	79 90DM
-Speech	DV	39 90DM
-Losungsbuch	DV	24,80DM
Delphine Classic Coll	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Patrizier	DV	49 90DM
Die Siedler	DV	59,90DM
Dogfight	DA	39 90DM
Doppelpaß	DV	79 90DM
Dungeon Master 2	DV	89 90DM*
Elite 3	DV	79 90DM
Fields of Glory	DA	39 90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39 90DM
Falcon 3.0	DA	39 90DM
FIFA Soccer	DV	69 90DM
Flight o. t. Amazon Q	DV	74 90DM
Flugsimulator 5.1	DV	In Vorb
Flugsimulator 5.1	EA	69 90DM
-British Isles	EA	49 90DM
-Designer	DV	64 90DM
-Europe 1	DA	54,90DM
Japan	EA	49 90DM
-Kenblk	EA	49 90DM
-New York	EA	49 90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49 90DM
-Washington	EA	49 90DM
Formula I Grand Prix	DA	39 90DM
Fritz 3	DV	129 90DM
Gunship 2000	DA	39 90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69 90DM
-Cold War	EA	49 90DM
-West Pacific	EA	49 90DM
Hattrick	DV	79 90DM
Hugo	DV	54 90DM
Indiana Jones 4	DV	49 90DM
Int. Tennis Open	DV	54 90DM
Konig der Lowen	DA	69 90DM
Links 386 Pro	DA	88,90DM
-Banff SVGA	EA	44,90DM
-Belfry SVGA	EA	44 90DM
-Bighorn SVGA	EA	44 90DM
-Castle P. SVGA	EA	44 90DM
-Devils Island SVGA	EA	44 90DM
-Firestone SVGA	EA	44 90DM
-Innsbr. SVGA	EA	44 90DM
-Mauna K. SVGA	EA	44 90DM
-Pebble B. SVGA	EA	44 90DM
-Pinehurst SVGA	EA	44 90DM
-Prairie Dune SVGA	EA	44 90DM
-Riviera	EA	44 90DM
Lords of Midnight	DV	In Vorb
Lords of the Realm	DV	69 90DM
Lothar Matth%aus	DV	29 90DM
Lothar Matth%aus II	DV	69 90DM
Mad News+Extrablatt	DV	49 90DM
Master of Magic	DV	89 90DM
Master of Orion	DA	39 90DM
Monkey Island 1	DV	39 90DM
Monkey Island 2	DV	49 90DM
NASCAR Racing	DA	74 90DM
-Track Pack	DA	39 90DM
Networks	DV	79 90DM

JUBEL TRUBEL HEITER-KEIT !

Wenn Sie bei uns bestellen, kommt **garantiert** die helle Freude auf:

▲ Wir haben die Top-N...
▲ Wir liefern blitzschnell
▲ Alle Produkte werden von Herrn Softsale persönlich auf Fun Factor geprüft.



HAMBURG



Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

HANNOVER



Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

HILDESHEIM



Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210

NIENBURG



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

Titel		Preis
Oldtimer	DV	49,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Pinb. Dreams+Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Mania	DA	64,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sensible Golf	DA	64,90DM*
Sensible World o Soccer	DV	64,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39 90DM*
Sim City 2000 WIN	DV	84 90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	79,90DM*
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79 90DM
Star Trek Judgem. R	DV	84,90DM
Star Wars Screensaver	DV	59 90DM
Street Fighter 2	DA	34 90DM
Super Street Fighter 2 T	DV	69 90DM
System Shock	DV	79 90DM
Task Force	DA	39 90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-mit Gravis Analog Pro		
Defender of the Empire	DV	39 90DM
Transport Tycoon	DV	89 90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Tower Assault	DA	54 90DM
Ultima 7	DV	39 90DM
Warcraft	DA	79 90DM
Warlords 2	EA	79 90DM
-Scenario Builder	EA	69 90DM
Wing Comm. Armada	DA	29 90DM

Titel		Preis
X-COM	DV	89 90DM
X-Wing Collection	DV	69 90DM
Zeppelin	DV	79 90DM

GRAVIS /ADV. GRAVIS PC

Artikel	Preis
Analog	39 90DM
Analog Pro	49 90DM
Gamepad	34 90DM
Eliminator Gamecard	44 90DM
Firebird	119,90DM
Phoenix	179,90DM

CH PRODUCTS

Artikel	Preis
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159 90DM
Gamecard III Automatic	64 90DM
Pro Pedals	189 90DM
Virtual Pilot	159 90DM
Virtual Pilot Pro	189 90DM

LOGITECH

Artikel	Preis
Wingman	64 90DM
Wingman Extreme	84,90DM

CD-ROM LAUFWERK

Artikel	Preis
Mitsumi FX 400 Quad Speed	299 90DM

ACTION REPLAY

Artikel	Preis
PC Action Replay	159,90DM

KOMPLETT LÖSUNGEN

Titel	Preis
Abandoned Places 1	13 90DM
Abandoned Places 2	13,90DM
Al Qadim	13,90DM
Alone in the Dark	13,90DM
Alone in the Dark 2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Amazon	13 90DM
Ambermoon	13 90DM
Amberstar	13 90DM
Arena Elder Scrolls	13 90DM
Beneath a Steel Sky	13 90DM
Betrayal at Krondor	13 90DM
Big Red Adventure	13 90DM
Bridorge	13,90DM
Blue Force	13 90DM
Buck Rogers 2	13 90DM
Bureau 13	13 90DM
Challenge of the 5 Realms	13 90DM
Command & Conquer	13 90DM*
Companions of Xanth	13 90DM
Cruise for a Corpse	13 90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Forces	13 90DM*
Dark Sun	13 90DM
Dark Sun 2	13 90DM
Darkseed	13 90DM
Das schwarze Auge	24 80DM
Das schwarze Auge 2	24 80DM
Daughter of Serpents	13 90DM
Day of the Tentacle	13 90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13 90DM
Die Hohlenwelt-Saga	13 90DM
Die Kathedrale	13 90DM
Die Saga von Nietoom	13 90DM
Discworld	13 90DM
Dragon Lore	13 90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Dungeon Master 2	13 90DM
Eco Quest 1	13 90DM
Eco Quest 2	13 90DM
Ecstatica	13 90DM
Elvira 1	13 90DM
Elvira 2	13,90DM
Erben der Erde	13 90DM
Eternam	13 90DM
Eye of the Beholder	13 90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13 80DM
Flight of the Amazon Queen	13 80DM
Freddy Pharkas	13 90DM
Gabriel Knight	13 90DM
Goblins 2	13,90DM
Goblins 3	13 90DM
Guilty	13 90DM
Heimdall	13 90DM
Heimdall 2	13,99DM
Hell - englisch -	13 90DM
Hexx	13,90DM
Hook	13,90DM
Inca 2	13,90DM
Indiana Jones 3	13 90DM
Indiana Jones 4	13 90DM
Innocent until caught	13,90DM
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13.90DM
Ishar 3	13 90DM
Kings Quest 5	13,90DM
Kings Quest 6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Last Dynasty	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 6	13,90DM
Little Big Adventure	13 90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13 90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13 90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Monkey Island 1	13 90DM
Monkey Island 2	13,90DM
Myst	13 90DM
Noctropolis	13 90DM
Obitus	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Panzer General	13,90DM*
Peppers Adventure in Time	13,90DM
Phantasmagoria	13,90DM
Plan 9	13 90DM
Police Quest 3	13,90DM
Police Quest 4	13 90DM
Prisoner of Ice	13 90DM
Prophecy of the Shadow	13 90DM
Quest for Glory 3	13 90DM
Quest for Glory 4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Ravenloft 2	13,90DM
Red Hell	13,90DM
Return of the Phantom	13 90DM
Return to Zork	13 90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld	13,90DM
Ringworld 2	13 90DM
Sam & Max	13 90DM
Shadow of the Comet	13 90DM
Shadowcaster	13 90DM
Sherlock Holmes	13 90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13 90DM
Space Quest 4	13 90DM
Space Quest 5	13 90DM
Space Quest 6	13 90DM
Spirit of Adventure	13 90DM
Star Trek 1	13 90DM
Star Trek 2	13,90DM
Star Trek Next Generation	13 90DM
Superhero League of Hoboken	13 90DM
Treasures of the Savage Fr	13 90DM
Ultima 7	13 90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13 90DM
Ultima 8-Pagan	13 90DM
Ultima Underworld 1	13,90DM
Ultima Underworld 2	13 90DM
Under a killing moon	13 90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Voligas	13,90DM
Warriors of the el Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Wean	13 90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM

COMMODORE AMIGA

Titel		Preis
1869	DV	69.90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49 90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Approach Trainer	DA	64,90DM
Award Winners Platinum	DV	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39.90DM
Behind the Iron Gate	DV	49 90DM
Beneath a Steel Sky	DV	49 90DM
Bing	DV	79 90DM
Bitmap Brothers Coll	DA	14 90DM
Bund. Man. Pr. V 2.0	DV	69 90DM
Bund. Man. 3	DV	79 90DM
Supporter	DV	49 90DM
Chaos Engine	DA	14,90DM
Chaos Engine II	DA	In Vorb
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Colonization	DV	69 90DM
Combat Classics III	DA	69 90DM
Das schwarze Auge	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM
Death or Glory	DV	84 90DM
Delphine Classic Coll	DA	54 90DM
Der Clou	DV	39,90DM
-Profidiskette	DV	39 90DM
Der Meister	DV	54,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	In Vorb
Der Schatz im Silbers	DV	79,90DM*
Die Nordländer	DV	In Vorb
Die Siedler	DV	49 90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Elfmania	DA	14,90DM
Erben der Erde	DV	54 90DM
F-1 Championship	DA	54,90DM
Fears	DA	In Vorb.
Fields of Glory	DV	39 90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49 90DM
Final Over	DA	29 90DM*
Flamingo Tours	DV	64 90DM
Flight of AmazonQueen	DV	64 90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39 90DM
Formula 1 World Ch.-ship	DA	54 90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69 90DM*
History Line 14/18	DV	39 90DM
Hollywood Pictures	DV	69 90DM
Indiana Jones 4	DV	49 90DM
Intern. Sensible Soccer	DA	14,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	54,90DM
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	29.90DM
Lothar Matth%us	DV	29,90DM
Lothar Matth%us II	DV	69.90DM
Lucas Classic Adv	DV	79.90DM
Mad News	DV	69,90DM*
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Pinball Edition	DA	64 90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Primal Rage	DA	In Vorb
Quarterpole	DV	64 90DM*
Rail Trainer	DV	74 90DM
Reunion	DV	69 90DM
Rise of the Robots	DV	69 90DM
Roadkill	DA	54 90DM*
Robinsons Requiem	DV	84 90DM
Ruff & Tumble	DA	14 90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
S U 8	DV	54 90DM*
Sensible Golf	DA	54 90DM
Sensible World o Soccer	DV	64 90DM
Sim Classics	DV	69 90DM
Simon the Sorcerer	DV	19 90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69 90DM*
Software Manager	DV	69 90DM
Space Academy	DA	In Vorb
Speris Legacy	DA	54 90DM*
Star Crusader	DA	64 90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29 90DM*
Strategy Masters	DA	19 90DM
Street Fighter 2	DA	34 90DM
Super Skidmarks	DA	In Vorb
Super Street Fighter 2	DA	54 90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59 90DM
Theme Park	DV	54 90DM
Tiny Troops	DA	In Vorb
Top Gear 2	DA	49 90DM
Tornado	DA	39 90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69 90DM
Turrican 3	EA	14,90DM
UFO	DV	69 90DM
Vironop	DA	54 90DM
Whales Voyage 2	DV	69 90DM
Wing Commander 1	DV	39,90DM
Worms	DA	49 90DM*
Z	DA	In Vorb
Zeewolf	DV	69 90DM
Zeppelin	DV	69,90DM

Was´n los?

Vor vielen Preisen jetzt drei freundliche Buchstaben?
z.B. ***DDD*** *für* ***DOLORES DARF DINGSBUMS****?*
Mitnichten! Dahinter steckt ein pfiffiges Info-System.

Ausführung der Anleitung	Bildschirm-text	Sprach-ausgabe
D	E	E
D=Deutsch	D=Deutsch	D=Deutsch
E=Englisch	E=Englisch	E=Englisch
?=Unbekannt (nix wissen)	T=Teilweise	T=Teilweise
	?=Unbekannt	X=Keine
		?=Unbekannt

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG

31582 Nienburg
Schlossplatz 19

VERSAND

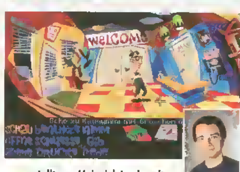
Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910 416
Fax: (05021) 910 403 + 910 404

DV= *deutsche Version* **DA**= *deutsche Anleitung* **EA**= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt*
Preis*= *zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.*
Versandkosten: *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.*

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.
Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

SPIELE-REFERENZEN

ABENTEUERSPIELE



vorgestellt von Heinrich Lenhardt

1 DAY OF THE TENTACLE
(LucasArts)

Tentakelige Knuddelmonster wollen die Menschheit unterjochen, drei schräge Helden haben etwas dagegen. Herrlich unernstes Comic-Abenteuer, beste LucasArts-Qualität.

2 MONKEY ISLAND II
(LucasArts)

Mittlerweile Kult: Piraten-Frischling Guybrush Threepwood und sein spukiger Widersacher LeChuck. Geistreiche Rätsel und intelligente Gags satt.

3 SAM & MAX HIT THE ROAD
(LucasArts)

Comic-Anarchie, wunderbar zynisch. Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) suchen eine entlaufene Jahrmarktsattraktion.

4 SIMON THE SORCERER 2
(Adventure Soft)

Gute Abenteuerspiele gedeihen auch in Europa: Nachwuchs-Zauberer Simon gefällt durch geschliffenen Humor, gut austorierte Puzzles und solide Komplexität.

5 STAR TREK – A FINAL UNITY
(Spectrum Holobyte)

Sieben Mini-Adventures in einem: Die Crew der TV-Serie »The Next Generation« beamt und phasert jetzt auf dem PC-Monitor.

ACTIONSPIELE



vorgestellt von Florian Stangl

1 MAGIC CARPET 2
(Bullfrog)

Alle Teppiche fliegen hoooch: 3D-Grafik zum Sattstaunen gepaart mit intelligenter Strategie-Action. Aufreibende Magieduelle mit cleveren Computergegnern. Hat Stil, Klasse und ist handgeknüpft.

2 DESCENT
(Interplay)

Bummel durch die Tunnel. Mit dem Gleiter durch verwinkelte Minenschächte; Roboter hetzend und Bergarbeiter rettend. High Speed, Licht- und Schatteneffekte, erzschnelle Action.

3 WING COMMANDER 3
(Origin)

Traditionelles Weltraum-Rabumm nach der Super VGA-Frischzellenkur. Selten so schön Raumschiffe zerbrezelt und Videos geguckt: Hochwertige Spielfilm-Cut-Scenes erzählen die Story.

4 REBEL ASSAULT
(LucasArts)

Heiliger Vader, das war ein Bahnbrecher! LucasArts CD-Technik-Pionier setzt langsam Staub an, fasziniert aber immer noch durch ansehnliches und vergnüglich schlichtes Weltraum-Geballer. Wir warten gespannt auf Teil 2...

5 DARK FORCES
(LucasArts)

Erfreulich schlauer und herausfordernder Vertreter der 3D-Actionwelle. Abwechslungsreiche Levels und kleine Puzzles möbeln das Dauerfeuer-Allerlei mit »Star Wars«-Ambiente auf.

ROLLENSPIELE + ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Jörg Langer

1 SYSTEM SHOCK
(Origin)

Jüngstes Meisterwerk der Underworld-Macher: vertrackt-intelligente Mischung zwischen Rollenspiel, Action und Abenteuer. Unbedingt die CD-Version kaufen: besserer Sound und SVGA-Grafik!

2 ULTIMA UNDERWORLD II
(Origin)

Hier möbelten die Programmierer von System Shock die Ultima-Story mit richtungsweisender 3D-Grafik und Echtzeit-Actionkämpfen auf. Höchst komplexe Dimensionsreise mit viel Abwechslung.

3 ULTIMA 8 – PAGAN
(Origin)

Der jüngste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues, gefälliges Grafiksystem verpackt.



4 LITTLE BIG ADVENTURE
(Electronic Arts)

Bizarrer Held in bizarrer Welt macht bizarre Dinge. Schleichend, kämpfend und Gegenstände einsetzend steuern Sie Twinsen durch ein durchgestyltes Action-Adventure. SVGA-Animationen zum Knutschen.

5 DUNGEON MASTER 2
(Interplay)

Der Nachfolger des 80er-Jahre-Kultspiels entzückt Rollenspiel-Kenner. Angestaubte Technik und beinharter Schwierigkeitsgrad werden durch das anspruchsvolle Spieldesign und die schlaue Steuerung versüßt.



SIMULATIONEN



vorgestellt von Florian Stangl

1 STRIKE COMMANDER
(Origin)

Die immer noch aufwendigste Mischung aus Soap Opera und Simulation: Zur bissigen Handlung gesellen sich gut gemischte Missionen für High-Tech-Flieger.

2 U.S. NAVY FIGHTERS
(Electronic Arts)

Da lacht der Pentium: HiRes-3D bis zu 800 x 600 Bildpunkten! Doch auch in Tempo-günstiger Standard-Auflösung macht die schnittige Jet-Simulation Spaß.

3 ACES OVER EUROPE
(Dynamix)

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen.

4 FLIGHT UNLIMITED
(Looking Glass)

Flugschule mit faszinierender Grafik: Über fünf Texture-Mapping-Gebieten lernen Sie die Steuerung verschiedener Propeller- und Segelflieger mit einem virtuellen Lehrer. Eine »friedliche« Simulation, die aber viel Hardware-Power voraussetzt.

5 COMANCHE
(Novalogic)

Hart an der Grenze zum Actionspiel: Der in die Jahre kommende Voxel-Heli bietet immer noch den meisten Spaß, den man in einem simulierten Hubschrauber haben kann.



vorgestellt von Heinrich Lenhardt

1 NHL HOCKEY '95
(Electronic Arts)

Statistiken, Bodychecks, NHL-Teams, Liga-Modus, Strafbank-Aufenthalte, Zwei-Spieler-Duelle. Und vor allem: Spielgefühl und Steuerung zum Verlieben.



2 LINKS 386 PRO
(Access)

Die Mutter aller Golf-Simulationen. Erz-realistisch, schön anzusehen. Zusatzkurse gibt's ebenso wie eine Windows-Version namens »Microsoft Golf 2.0«.



3 NASCAR RACING
(Popyrus/Virgin)

Heiliges Blechle: Nicht nur die schönsten Unfall-Orgien, sondern auch die packendsten Rennduelle bietet dieser 3D-Schicki. Dicke PS-Boliden schmirgeln sich gegenseitig die Kotflügel weg – sehr effektvoll und viel lustiger als rückwärts einparken.



4 NBA LIVE '95
(Electronic Arts)

Keine andere Basketball-Simulation kann NBA Live den Korb reichen. Sinnvolle Optionen und Spiel-Modi satt plus schillernde Aufmachung: Edel-Präsentation der Superstars mit digitalisierten HiRes-Bildchen.

5 FIFA SOCCER
(Electronic Arts)

Hier ein Hackentrick, da ein Eigentor: spektakuläre Fußball-Fröhlichkeit der unkomplizierten Art.





vorgestellt von Jörg Langer

1 COMMAND & CONQUER
(Virgin/Westwood)

Der jüngste Echtzeit-Strategiethriller von Westwood spricht nicht nur Experten an. Dank edler Präsentation, ausgefeilter Bedienung und 30 Fingernägel-gefährdend spannenenden Missionen gehört Command & Conquer zu den motivierendsten PC-Spielen.

2 CIVILIZATION
(Microprose)

Sid Meiers Strategiespiel um die Evolution der Völker bietet alle Elemente, die in diesem Genre Spaß machen. Auch der sehr ähnliche Nachfolger »Colonization« gehört in jede gute Sammlung.

3 SIM CITY 2000
(Moxis)

Lieber eine funktionierende Kanalisation statt einstürzender Neubauten – als Städteplaner und Bürgermeister sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain.

4 RAILROAD TYCOON DELUXE
(Microprose)

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium hochzuziehen. Auch dieses leicht zugängliche Geldscheffel-Spiel wurde von Sid Meier designt.

5 MASTER OF MAGIC
(Microprose)

Stadtaufbau plus Expansion, jetzt in einer Fantasy-Region. Strategie, Taktik und jede Menge Magie sorgen für monatelangen Spielspaß.

MAGIC CARPET 2

THE NETHERWORLDS

Der auf dem Teppich bleibt: Bullfrog hot sich für die Fortsetzung des letztjöhrigen 3D-Darlings »Magic Corpet« schwer ins Zeug gelegt. Anspruchsvollere Missionen, neue Mogie-Finessen und grafisch beeindruckende Szenarien veredeln das Comeback des fliegenden Bettvorlegers.



Für alle chranischen Flugsimulatianshasser hatte die englische Saftwarefirma Bullfrag Ende letzten Jahres eine faustdicke Überraschung parat: Das simulierte Fliegen machte wider Erwarten riesigen Spaß – zumindest auf einem magischen Teppich. Anstelle sich mit ultra-realistischem Flugverhalten abzuplagen, sauste man bei »Magic Carpet« munter drauflas und ballerte nach Herzenslust mit Zaubersprüchen um sich. Während die Packung des Pragramms ahne Schwierigkeiten den Preis für das »häßlichste Mativ des Jahres« hätte einsacken können, präsentierte sich das Spiel selbst in schneller, detaillierter und var allem schöner 3D-Grafik. Andauernd veränderte sich die Landschaft; Gebäude schassen aus dem Baden, Feuerbälle hinterließen Spuren und Erdbeben rissen tiefe Spalten auf. Kambinert mit tallem Saund und schwierigen Missianen, war Magic Carpet eine der positiven Überraschungen des letzten Weihnachtsgeschäfts.

Es erstaunt samit nicht, daß Bullfrag nach der Erweiterungs-CD »Hidden Warlds« nun einen »richtigen« Nachfalger veräffentlicht. »Magic Carpet 2 – The Netherwarlds« fängt ungefähr da an, wa der Vargänger endete. Eigentlich wurde das Böse zwar vertrieben, doch in den Niederwelten – einer Inselgruppe mit tiefen, unheimlichen Hählensystemen – köcheln Dämanen und garstige Zauberer abermals Schlimmes zusammen. Alsa schwingt sich unser Turbanträger auf Geheiß seines verstorbenen Mentars wieder auf den schwebenden Flickenteppich und saust durch 1001 Nacht. Zu Beginn sieht der Retter des Margenlands eine hachauflösende Karte der Niederwelten var sich. Hier fliegt man van Level zu Level, wabei es allerdings keine Wahlmöglichkeiten gibt – die Szenarias sind linear angeardnet, alle fünf Missianen gibt's eine Zwischensequenz. Neben etwa 30 Sala- und 10 Multi-Player-Missianen sind auch einige versteckte Levels enthalten.

Hat man die erste Insel angeflagen, wird's erst mal dunkel; im Gegensatz zum Vargänger bietet Netherwarlds auch Nachtlevels, die auf Kasten der Sichtweite mit besanders schönen Lichteffekten aufwarten: Jeder davanfliegende Feuerball erleuchtet

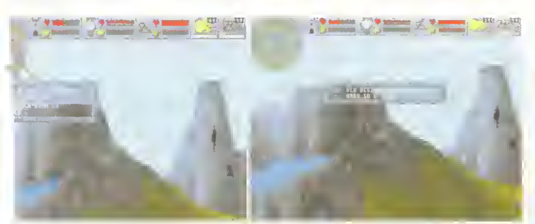
Die Flügelkatzen bekammen es mit unserem magischen Gewitter zu tun

jörg langer

Alle Achtung: Sa gut wie jede kleine Schwäche des Vargängers (Schwierigkeitsgrad, fehlendes Speicher-Funktian, Zauberspruch-Auswahl) wurde beseitigt, dazu gibt's neue Sprüche, Grafiken und Monster. Bullfrag hat sich mit dem Nachfalger offensichtlich viel Mühe gegeben, var allem die Missiansstruktur gefällt mir sehr gut.

Gar nicht genug würdigen kann man den Sound; var dem Hintergrund stimmungsvaller General-Midi-Klänge kichern Teufel und dannern wuchtige Explasionen, nur um beim Überfliegen eines friedlichen Wassergebiets kurzzeitig leisen Wellengeräuschen Platz zu machen. Eine bessere Verquickung van 3D-Actian und Echtzeit-Taktik wird man sa schnell nicht finden, zumal man auch auf kleineren Rechnern keine Abstriche in punkta Spielspaß machen muß.

Wenn Magic Carpet 2 trotz der neuen Grafiken und zahlreichen Detailverbesserungen eine etwas geringere Bewertung bekammt, als damals der erste Teil, dann liegt das einzig am unverändert gebliebenen Spielprinzip. Wa Teil 1 erfrischend ariginell und technisch beeindruckend war, bewegt sich der Nachfalger ein wenig ängstlich auf den vargegebenen Flugbahnen. Tratzdem: eine runde Sache!



Zum Vergleich: Die selbe Szene in VGA (links) und Super VGA (rechts).

seine Umgebung, Blitze zerschneiden die Schwärze und Siedler hängen keine Fahnen an die Dachspitze, sondern weithin leuchtende Kugellampen.

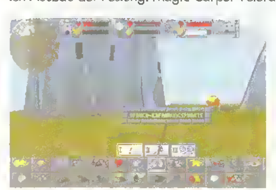
Das Spielprinzip blieb praktisch unverändert; in erster Linie geht es ums Aufsammeln des sogenannten Manas; goldener Kugeln, die beim Vernichten von Monstern übrigbleiben. Per »Besitz«-Zauberspruch werden sie in die eigene Wappenfarbe eingefärbt, worauf ein Fesselballon herbeifliegt, die Kugeln aufsaugt und dann zurück zum Schloß transportiert. Letzteres dient als Mana-Speicher; wenn man über seinem Domizil schwebt, tankt man zudem besonders schnell Lebensenergie und Mana nach. Es gibt sieben Ausbaustufen des Schlosses; während die erste nur ein mickriges Türmlein hervorbringt, macht sich die größte als mächtige Burganlage in der Landschaft breit. Deshalb sollte man den Platz für seine Burg mit Bedacht wählen – benachbarte Steilklippen oder Berge verhindern später den maximalen Ausbau der Festung. Magic-Carpet-Veteranen kennen das alles schon und können gleich loslegen; doch



In der Übersichtskarte zeigt ein roter Pfeil das nächste Missionsziel an

Beim Abschuß dieser Raupe erhöht sich unser Feuerball-Zauber auf Stufe 2

auch an die Einsteiger hat Bullfrog gedacht. Ein jederzeit abschaltbarer Hilfsmodus beschreibt während des Spiels den Bildschirminhalt und gibt konkrete Tips, was als nächstes zu tun ist. So wird man aufgefordert, eine Burg zu bauen, und gleich darauf zeigt eine Hinweislinie, wo der nächste herumliegende Mana-Ball zu finden ist. Verschiedene Schwierigkeitsstufen gibt es hingegen keine, Profis werden die ersten Levels eben sehr viel schneller lösen. Wer hingegen länger braucht, wird nicht gehetzt – auf eine Zeitbegrenzung wurde verzichtet.



Die komplette Zauberspruchliste bei eingeschalteter Hilfefunktion



im wettbewerb

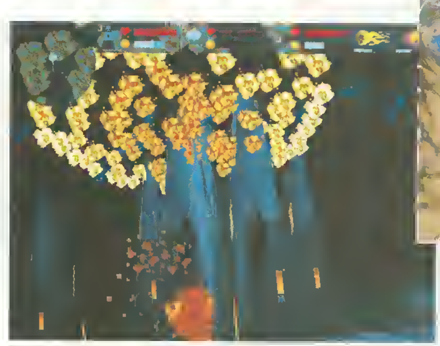
Das mittlerweile um 5 Punkte abgewertete Magic Carpet 1 darf sich dank Originalitätszuschlag noch immer an dritter Stelle der 3D-Actionspiele tummeln, doch Nachfolger Magic Carpet 2 – Netherworlds bietet in mehreren Details sinnvolle Verbesserungen. Das Weltraumepos Wing Commander 3 begeistert mit kinoreifer Aufmachung. Comanche, aufgrund des Zahns der Zeit ebenfalls um 5 Punkte abgewertet, macht als Action-Hubschraubersimulator nach wie vor eine gute Figur, während Bullfrogs Rennspiel Hi-Octane nur auf schnellen Rechnern richtig Spaß bringt.

MAGIC CARPET 2	**90**
Wing Commander 3	89
Magic Carpet (abgewertet)	87
Comanche (abgewertet)	81
Hi-Octane	77

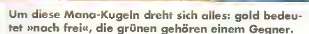
Ging es beim Vorgänger im Prinzip immer darum, eine festgelegte Anzahl Mana zu sammeln, wartet Netherworlds mit unterschiedlichen Missionszielen auf. Der schon erwähnte Mentor erklärt uns per hallender Sprachausgabe bzw. Textbeschreibung die als nächstes anstehende Teilmission: Eine Stadt befreien, einen Zauberspruch finden, ein bestimmtes Monster töten oder den bösen Nachbarn von nebenan um einige Turbanrollen kürzer zu machen. An diese Vorgaben muß man sich keinesfalls sklavisch halten, im allgemeinen fährt man aber mit artigem Befolgen besser. Dies gilt umso mehr, als viele der Ereignisse im Spiel an die Handlungen des Teppichpiloten geknüpft sind. So tauchen bestimmte Städte oder Monster erst auf, nachdem »Schalter« ausgelöst oder Teilaufgaben bewältigt wurden, was die Missionen strukturierter und überschaubarer macht. Neben den bekannten, etwas auf-



An einem See treffen wir auf Sprungteufel und Mana-saugende Zombies



Diese Burg erleidet gerade einen Meteor-Einschlag



Um diese Mana-Kugeln dreht sich alles: gold bedeutet »nach frei«, die grünen gehören einem Gegner.

palierten Levelgrafiken mit Grashügeln und schneebedeckten Hochebenen sowie den bereits angesprochenen Nacht-Missionen gibt es eine dritte Terrainart: die Höhlenwelten. In bester Descent-Manier saust man durch enge Gänge und landet plötzlich in lavagefüllten Hallen oder riesigen Kuppeln, in die gut und gerne ein Stufe-7-Schloß paßt. Bei dieser Gelegenheit fällt auf, daß man nun etwas höher fliegen kann, als von Magic Carpet 1 gewohnt. Durch die Gangstruktur der Unterweltszenarios trifft man hier vor allem auf Labyrinthe und Knobelaufgaben: Mit welchem Teleporter komme ich jetzt in diese verflixte Halle? Auch das Hochfahren zweier Trennwände bei gleichzeitiger Begrüßung des Eingeschlossenen mit einem Schwarm Riesenbienen ist keine Seltenheit. Im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen lassen sich die Gangsysteme zudem fast beliebig verändern: Mit den entsprechenden Beschwörungen ist es keine Unmöglichkeit, sich eigene Gänge zu graben oder gar größere Höhlen auszuheben. In Echtzeit fließt das Terrain vor dem Betrachter auseinander und schon ist ein neuer Korridor fertig.

Im Laufe der Solo-Kampagne wechseln sich die Terrainarten zyklisch ab, außerdem sind die Missionen in Monsterbekämpfungs-Einsätze sowie solche Levels aufgeteilt, in denen man auf einige der sieben Konkurrenzmagier trifft. Die anderen Mana-Spucker haben dieselben Fähigkeiten und Beschränkungen wie Sie, besitzen aber in der Regel ein etwas anderes Zauberspruch-Potential. So kommt es zu erbitterten Gefechten, bei denen alle Tricks erlaubt sind. Gegnerische Mana-Kugeln werden hemmungslos umgefärbt, feindliche Ballone ausgeraubt. Besonders aggressive Teppichhelden stürzen sich auf die Burg eines Konkurrenten, schleifen sie um ein oder zwei Ausbaustufen und sammeln schnell das dadurch frei werdende Mana ein. Werden Sie oder ein Gegner getötet, gibt's eine kostenlose Wiederbelebung; wer jedoch Burg und Leben gleichzeitig verliert, hat endgültig ausgeflattert.

Sofern 16 MByte RAM im Rechner schlummern, wird per Tastendruck in die überaus ansehnliche Super-VGA-Auflösung umgeblendet. Je nach Rechenpower kann man verschiedene Details zu- oder wegschalten, z.B. Spiegelungen im Wasser oder die

TEPPICH-HARDWARE

Wer in den Genuß sämtlicher Details im Super-VGA-Modus kommen möchte, sollte einen Pentium 120 und 16 MByte RAM haben – ein klarer Fall für High-End-User. Mit einigen abgeschalteten Details ist der SVGA-Modus auch auf einem Pentium 90 mit 16 MByte RAM spielbar.
Besitzer eines Pentium 60 oder 486-DX-4 erleben bei höchster Detailstufe pfeilschnelle Grafik unter Standard-VGA (320 x 200 Pixel). Auf kleineren Rechnern sollte man auf jeden Fall die VGA-Darstellung verwenden und nach eigenem Ermessen einige Extras ausschalten. Eine zusätzliche Tuning-Hilfe bietet die Verkleinerung des Bildschirmausschnitts in mehreren Stufen.



In Windeseile düsen wir durch einen Höhlenlevel

florian stangl

Mir hat schon das Original gefallen und die sinnvollen Verbesserungen von Magic Carpet 2 optimieren das Spielvergnügen ein wenig.
Mit einer Flugsimulation hat aber auch Teil 2 nur wenig zu tun: So kann man weder abstürzen noch gegen Berge knallen; die Teppichsteuerung ist klar auf unkomplizierte Action ausgelegt. Grafik und Sound machen einen tollen Eindruck, die Missionen und Zauberspruch-Ausbaustufen sorgen für langanhaltende Motivation.
Während andere Softwarefirmen mitunter reine Zweitverwertungsprodukte als Nachfolger verkaufen, lasse ich mir Bullfrogs Neuauflage gerne gefallen. Magic Carpet bleibt in der Sparte »3D-Flugaction« weiterhin unerreicht und daß man bei vielen Levels erstmal die richtige Strategie herausfinden muß, dürfte auch Tüftler ansprechen.
Trotzdem wäre es schön gewesen, ein oder zwei völlig neue Elemente präsentiert zu bekommen: Allen quantitativen und qualitativen Verbesserungen zum Trotz, spielt sich Magic Carpet 2 im Grunde so wie der geniale Vorgänger.





Aus einer Höhlenwand heraus springt uns ein Teufel an

Hier sehen Sie einen Teleporter-Spiegel

Einblendung des Himmels. Neben der normalen 3D-Sicht mit links oben befindlicher Radarkarte läßt sich die Übersicht auch auf zwei Drittel des Bildschirminhalts vergrößern. Im rechten Drittel sieht man weiterhin die 3D-Darstellung und kann ohne Einschränkung herumfliegen und – neu – auch als Sprüche loslassen.

Von jedem Zauberspruch existieren nun drei Ausbaustufen. So feuert ein Feuerball ersten Grades einzelne Geschosse in die Gegend, Stufe 2 verschafft Ihnen befriedigendes Dauerfeuer und die dritte Version bleibt am anvisierten Gegner kleben, um kurz darauf zu explodieren. In gleicher Weise steigern sich eher harmlose Blitze zu ausgewachsenen Multifunktionsgewittern; wer anfänglich stolz in die Gestalt mickriger Feuerfliegen schlüpft, gleitet später als ausgewachsener Flugdrache durch die Lüfte. Jede Anwendung eines Spruchs erhöht die Erfahrung im Umgang damit, bis irgendwann die nächste Stufe erlangt ist. Das geht bei einfachen Sprüchen natürlich schneller, als bei Megazaubern à la »Vulkanausbruch«. Ab und zu kann man verborgene Amphoren finden, die einen Spruch sofort um eine Stufe anheben. Der Zugriff auf die verschiedenen magischen Beschwörungen wurde verbessert: Man stellt sich nun in Windeseile zwei Gruppen von oft benötigten Zaubern zusammenstellen, die man durch Drücken von Shift und einer Maustaste durchschaltet.

Neben vielen neuen Sprüchen wurden Magic Carpet 2 auch weitere Monster spendiert. So bekammen Sie es mit hämisch kichernden Sprungteufeln und nach oben schnellenden Riesen-Raubfischen zu tun. Geflügelte Katzenwesen zerplatzen bei ihrem Ableben in eierartige Kleinstgeschöpfe, die sich als wahre Burgenkiller erweisen. Sehr unangenehm sind auch unsichtbare Zombies, die Ihnen Manapunkte und sogar ganze Zaubersprüche klauen. Riesige Steingesichter namens »Wächter« drehen sich langsam um die eigene Achse und feuern bei Anblick eines Gegners fernreichende Feuersalven. Das am schwierigsten zu besiegende Untier ist jedoch die fünfköpfige Hydra, die sowohl kräftig austeilen, als auch einstecken kann: Jeder ihrer fünf nachwachsenden Köpfe muß gezielt abgeschossen werden, bevor es dem Tarsa an den Kragen geht.

Wer bei Magic Carpet über die fehlende Speicherfunktion gestöhnt hat, darf aufatmen – nicht nur nach Beendigung einer Mission wird der Spielstand gesichert, sondern per Quick-Save auch mitten im Level. Andere Detailverbesserungen sind z.B. eine seitliche Rolle, um Schüssen auszuweichen, oder eine zuschaltbare Flughilfe, die den Teppich immer wieder horizontal ausrichtet. Besonders lustig ist das Herumkommandieren becircter Monster, die man im späteren Spielverlauf manche Drecksarbeit erledigen lassen kann.

Ein ausgefeilter Multi-Player-Modus mit bis zu acht Teilnehmern erlaubt das Versenden vorgefertigter Nachrichten, sowie das gezielte Ansprechen einzelner Mitspieler. So lassen sich kurzzeitige Allianzen gegen den Widerling mit dem größten Schloß schließen, ohne daß dieser davon Wind bekommt. Einziger Wermutstropfen ist das Fehlen einer Nullmodem-Option. (la)



VGA-Pracht: Mutig wird ein feindliches Schloß angegriffen.

Nyphur versucht, die fliegende Mana-Raupe nach Hause zu dirigieren



magic carpet 2

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Strategiespiel
Hersteller:	Bullfrog
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Englisch; sehr gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM (für VGA) Pentium (120 MHz), 16 MByte RAM (SVGA)
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	ca. 70 MByte
Anzahl Spieler:	1 - 8 (Netzwerk)

90

CYBERBYKES

Schratt laß nach: Gameteks virtuelle Biker-Schlacht spielt sich wie eine Harley mit Elektromatar.



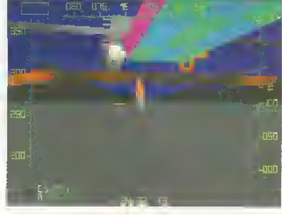
Keine Friedenstauben, sondern explodierende Polygone: Die höchste Detailstufe hat unter Super VGA allerhand zu bieten.

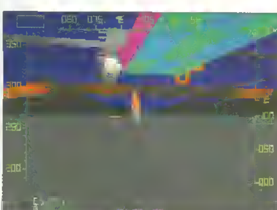
Schan mal Matarrad gefahren? Wenn der Wind um die Nase weht und der Back knattert, schlagen nicht nur Bikerherzen häher. Im vielzitierten Cyberspace sieht's anders aus: Die Farben sind schän bunt, die heißen Öfen mit Gewehren bestückt und die Gegner keine rücksichtslasen Autofahrer. Stattdessen steuern Sie vam sicheren Büra aus ein virtuelles Matarrad und müssen palitisch inkarrekte Kantrahenten wegputzen. Hintergrund ist der machthungrige Aufstieg des NATO-Nachfalgers WTO in naher Zukunft, der die Regierungen der Erde unterdrückt. Klingt etwas kanfus? Warten Sie mal ab, es wird nach besser!

Ungeachtet des etwas unklaren Hintergrunds suchen Sie sich eine der Graßstädte aus, die Sie mit dem virtuellen Feuerstuhl befreien wallen. Dann klickt man sich eine schmucke Matarradfarbe zurecht, päppelt die Bewaffnung auf und stürzt sich ins Getümmel. Nach einer gerenderten Zwischensequenz Marke »Gähn!« schleppt Sie ein futuristischer Hubschrauber ins Zielgebiet. Wenn man keine Lust auf einen gemütlichen Rundflug hat, klinkt man sein Gefährt aus und plumpst gen Baden.

Unten angekammen wundern Sie sich erstmal über die bunten Bäume und grünen Hügel. Dann pfeifen schan die ersten Kugeln um die virtuellen Ohren und man sallte besser über einen präventiven Rundumschlag mittels Raketen nachdenken. Ein poar Salven lassen die Palygon-Gebäude in hunderte kleine Rechtecke zerplatzen, untermalt von dannerndem Explasians-Saund. Rund um das Zielkreuz in der Bildschirmmitte wuseln kleine rate, grüne und graue Pünktchen herum. Die roten sind Ihre Gegner, die grünen die Missiansziele und die grauen schießwütige Geschütze.

Die Ziele reichen vom Zerstören feindlicher Einrichtungen bis zum Auskundschaften geheimer Stellungen. Ihre Erfalge haben gewisse Auswirkungen auf die weitere Handlung: Bessere Matarräder und stärkere Waffen gibt es nur für gute Pilaten. Sind alle Level durchgezockt, basteln Sie sich mit dem Editar neue Szenarien. Varaussetzung sind aber viel Geduld und gute Nerven, da die Bedienung extrem umständlich und unnätig kampliziert ist. **(fs)**



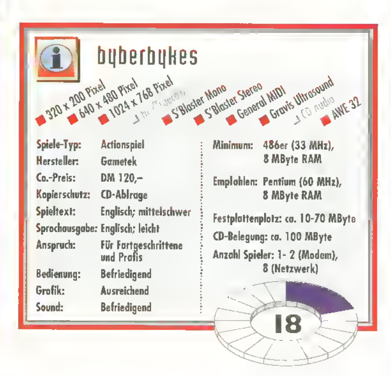


Grabe Grafik, grobe Steuerung: Bei einer Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten ruckelt's weniger.

florian stangl

Was Gametek hier abgeliefert hat, ist reiner Müll. Angefangen bei der konfusen Handlung über die papelige Grafik bis zur dämlichen Steuerung gibt es keinen Lichtblick. Der unbrauchbare Editor setzt dem Cyber-Blödsinn noch die Krone auf.

Mit halbwegs schneller Grafik hätte man prablemlos ein brauchbares Rennspiel irgendwo zwischen »Hi-Octane« und »Spectre VR« schreiben können. Doch Unübersichtlichkeit und diffuse Missionen vergällen jeglichen Spielspaß. Die anderen Motorräder erblickt man höchstens aus weiter Ferne, die eckigen Geschütze will man am liebsten gar nicht ansehen. Das grafisch ähnlich spartanische »Pyrotechnica« besaß wenigstens eine ordentliche Steuerung, was man von Cyberbykes wahrlich nicht behaupten kann. Als Partygag zur Belustigung von Gästen in fortgeschritten alkoholisiertem Zustand mag das Programm ja taugen, als ernsthaftes Actionspiel ist es dagegen unbrauchbar.



byberbykes

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Gametek
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10-70 MByte
CD-Belegung:	ca. 100 MByte
Anzahl Spieler:	1- 2 (Modem), 8 (Netzwerk)

18

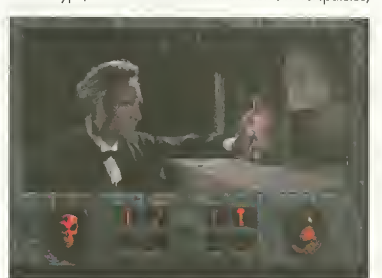
PHANTASMAGORIA

Sierras Märchentante Raberta Williams hat genug von »nett & niedlich«. Die Schäpferin der lieblichen »King's Quest«-Serie will jetzt mit Sex und Gewalt die Verkaufszahlen ankurbeln. Ihr neuer Harrar-Thriller »Phantasmagaria« füllt sieben CD-ROMs.



Das Grafikkanzept von Phantasmagoria: Digitalisierte Schauspieler bewegen sich durch schön gezeichnete Computergrafik-Räume.

Die Amerikaner sind nicht übertrieben mimasig, wenn es um Gewalt in Computerspielen geht. Titel, die hierzulande Bundesprüfstelle und Staatsanwaltschaft beschäftigen, kann in den USA jeder Steppke im Saftware-Shap erstehen. Insafern ist das Raunen beachtlich, das »Phantasmagaria« im dartigen Einzelhandel ausgeläst hat: Kaum wurde das Harrar-Adventure van Sierra ausgeliefert, weigerte sich eine graße Handelskette, das Pragramm wegen Gewaltszenen zu verkaufen. Steuert die zuletzt sa verzweifelt auf Familienfreundlichkeit getrimmte Firma Sierra ins affene Image-Fahrwasser? Oder ist das ganze ein nicht ungern gesehener Hype, um die Aufmerksamkeit auf ein verspätetes, teures Pradukt zu richten?



Der fürsorgende Ehemann führt seine neue Bastelei in der Folterkammer vor – und das ist bei weitem nicht das härteste Video. Empfindsame Naturen sollten die »censored version« wählen, um den deftigsten visuellen Effekten zu entgehen.

Tatsache ist, daß Prajektleiterin Raberta Williams sich über ein Jahr van den ursprünglichen Terminvarstellungen entfernt hat. Die Praduktian hat mit Sicherheit nicht wenige Dallars verschlungen: Als Spielfiguren agieren gefilmte Schauspieler, deren Aktianen millimetergenau in Camputergrafik-Hintergründe kapiert wurden. Und das nicht für ein paar Zwischensequenzen, sandern für das ganze Spiel. Gut Ding will Platz haben: Sieben CDs füllt das Endpradukt und stellt damit einen neuen Rekard für prafessianelle Camputerspiele auf.

Dach was hat die geistige King's Quest-Mutter Raberta Williams da angerichtet? Das erste van sieben Kapiteln, in die Phantasmagaria unterteilt ist, fängt nach hächst harmlas an. Wir begegnen dem Pärchen Adrienne und Dan. Sie ist Schriftstellerin, er ist Fatograf – und bekammt anscheinend lukrativere Aufträge, als Saundkarten-Platinen für Camputermagazine abzulichten. Das emsig turtelnde junge Glück zieht nämlich in ein feudales Landhaus, zwar leicht reparaturbedürftig, aber gigantisch graß. Sich nicht der Gunst van Handwerkern ausliefern wallend, greift Dan eines schänen Margens zum Schraubenzieher, um aus einem überschüssigen Badezimmer eine Dunkelkammer zu basteln. Adrienne schlürft hingegen nach ein Täßchen Kaffee und ist dann der Willkür des Spielers ausgeliefert. Der steuert die



Die meisten Puzzles sind so simpel gestrickt wie diese Wach-hund-Überli-stung. Klicken Sie mit dem im Supermarkt geklauten Knochen den Wuffi an, damit er sich trollt.

Der einstige Schmuse-Boy-friend mutiert unter Spuk-haus-Einfluß zum groben Dämonen-Don

Heldin nämlich mittels eines komfortablen Interfaces durchs Geschehen. Sobald sich der Mouszeiger über einem Gegenstand rot verfärbt, bedeutet dies, daß ein Mousklick eine Aktion auslöst. In der Regel geht Adrienne zu dem betreffenden Objekt, untersucht es oder öffnet eine Schublade. Erwischt man einen mitnehmbaren Gegenstand, sorgt der Allzweck-Klick fürs Einsacken.

Bis zu acht Dinge lassen sich im Inventar parken, das am unteren Bildrand angezeigt wird. Um ein Objekt wiederum einzusetzen, wählt man es zuerst im Inventar an und klickt dann auf die Stelle, an der es benutzt werden soll. Als zusätzliche Hilfestellung färbt sich das Objekt rot, wenn es an der anvisierten Position eine halbwegs sinnvolle Aktion auslösen kann. Um innerhalb eines Zimmers die Position zu wechseln oder den Raum zu verlassen, halte man noch Richtungspfeilen Ausschau: Bewegen Sie die Maus im Dunstkreis von offensichtlichen Ausgängen, woraufhin ein Pfeilchen erscheint. Jetzt nochmal klicken und schon spaziert Adrienne drauflos.

Kapitel 1 ist mit dem Erforschen des Domizils ausgefüllt. Ein verschlossenes Zimmer erregt Adriennes Mißtrauen – und was ist das für eine Falltür im Keller? Ohne zuviel von der Handlung verraten zu wollen: Die günstige Immobilie hat natürlich einen Haken. Ein Dämon nimmt alsbald von Adriennes Lebensgefährten Besitz, der daraufhin einige unschöne Angewohnheiten entwickelt. Im ganzen Haus spukt und poltergeistert es fröhlich vor sich hin. Nur gut, daß im Dorfe jemand wohnt, der in jungen Jahren den Vorbesitzer der Grusel-Immobilie konnte...

Wer unbedingt spicken will, kann dies tun: Ähnlich wie bei »King's Quest 7« läßt sich der Anfang jedes Kapitels direkt anspringen. Um stecken-



Dank der Bayerischen Motorenwerke besuchen wir das Dorf. Dieser Schauplatz besteht nur aus wenigen Gebäuden.

heinrich lenhardt

Bei der Formel »Spieldichte pro Gigabyte« kommt bei Sierras neuestem Adventure ein erschreckend mickriger Wert raus. An den Schauplätzen ändert sich von CD zu CD nicht viel; was Platz frißt, sind die digitalisierten Videos.

Die knabbern zugleich an meinen Nerven: Wenn Adrienne einen neuen Raum zum ersten Mal erkundet, ist es ja noch recht spannend, Ihr beim gemütlichen Herumtippeln zuzusehen. Wenn ich aber nur mal von Punkt A nach Punkt B will und zum zwanzigsten Mal das dazugehörige Video von ihr sehe, wird's anstrengend. Auch beim schnellen Abbrechen der Videos ist Geduld angesagt. Eine Karte, auf der man direkt seinen Zielpunkt anklicken kann, wird schmerzlich vermißt.

Wir haben schon anspruchslosere »Interactive Movies« gesehen als Phantasmagoria. Es gibt ein Inventar, Gegenstände und sogar ein paar Puzzles, wo man sie gezielt einsetzen muß. Im Vergleich zum technischen Aufwand wirken die Rätsel aber bescheiden. Das geduldige Suchen nach Gegenständen und deren offensichtlichen Einsatzmöglichkeiten lassen die Gesamtspieldauer bedenklich Richtung »Full Throttle«-Rahmen schrumpfen. Und wenn man durch die Nachladepausen und das Rumgelaufe nicht soviel Zeit verlieren würde, hätte ein geübter Spieler Phantasmagoria locker an zwei Nachmittagen durch.

Immerhin strahlt das Programm eine gewisse Faszinations-Aura aus (...obwohl die Hauptdarstellerin ungleich mehr schauspielerisches Talent besitzt als ein Becher Magerquark).

Die Story hat ihre spannenden Momente – und damit meine ich nicht die wenig appetitlichen Splatter-Szenen gegen Ende. Durch wunderbar atmosphörische MIDI-Musik, geschickt dosierte Geräuscheffekte und gute Dramaturgie kommt in einigen lichten Momenten der elegante Nervenkitzel auf, den man sich von einer guten Spukgeschichte erwartet.

Wer gemäßigte Schwierigkeitsgrade und den »Interactive Movie«-Einschlag schätzt, kann seinen Spaß an Phantasmagoria haben. Das Spiel ist allerdings nicht für Kinder geeignet und wird nur mit sehr guten Englischkenntnissen zugänglich. Adventure-Veteranen der alten Schule werden über dieses Multimedia-Leichtgewicht hingegen pikiert die Nase rümpfen.



Schön, aber langwierig: Um das Gemälde über den Kamin anzusehen, sind mehrere Mausklicks notwendig. Adrienne geht erst zu diesem Teilbereich des Zimmers. Dann noch ein kleiner Perspektivenwechsel der Betrachterkamera und schließlich wird die Nahaufnahme gezeigt.

gebliebene Spieler vor solchen Verzweiflungstaten zu bewahren, baute Sierra eine dezente Hilfe-Funktion ein. Das Anklicken der Dämonen-Visage links vom Inventar bewegt den Finsterling zu einem stilvoll gebrummten Satz, der meist einen vagen Hinweis zur momentanen Spielposition enthält.

Jede noch so triviale Aktion wird von Videografik dargestellt. Die Akteure bewegen sich dabei in Computergrafik-Räumen; per Blue-Box-Verfahren wurden die Schauspieler in das virtuelle Super-VGA-Ambiente einkopiert. Technisch gelang diese Mischung recht manierlich. Manchmal sieht man dem Flimmern rund um die digitalisierten Personen die Grafikkreuzung an, aber bald hat man sich an diesen Stil gewöhnt. Dafür zehrt es an der Geduld, daß selbst profanste Aktionen wie z.B. das Ansehen eines Spiegels oder der Weg von einem Raum zum anderen gemütlich als Videos dargestellt werden. Gottlob dachte ein namenloser Sierra-Designer an den »Fast Forward«-Knopf, der oberhalb des Inventars sitzt. Mit ihm läßt sich jede angefangene Videosequenz geschwind abbrechen. Und glauben Sie mir: Die paar Quadratmillimeter Button-Fläche sind die am meisten beklickte Stelle im ganzen Spiel.

Neben diesen interaktiven Szenen gibt es auch reine Zuguck-Videos, die durch bestimmte Handlungen des Spielers ausgelöst werden. Deren Darstellung ist wahlweise bildschirmfüllend oder auf die Hälfte dieses Formats reduziert. Einstellbar ist auch der Grausigkeits-Faktor: Per Mausklick begibt sich Phantasmagoria in den »zensierten« Modus, wo die härtesten Szenen einfach nicht gezeigt werden. Per Paßwort läßt sich das Zurückschalten auf »uncensored« vereiteln. Die CD-Wechselei ist weitaus harmloser, als zunächst befürchtet. Je einem Spielkapitel ist eine Scheibe gewidmet. Da man nie von einer Etappe zur anderen zurück muß, bleibt der Disk-Jockey-Faktor im erträglichen Rahmen.

Die uns vorliegende US-Verkaufsversion verlangt von deutschen Spielern sehr gute Englischkenntnisse. Beschreibungen, Dialoge und Tips können nicht als Text angezeigt werden; das Programm bietet nur englische Sprachausgabe. Ob und wann eine deutsche Version erscheint, war zu Redaktionsschluß noch völlig offen. Wegen der Indizierungsgefahr auf dem hiesigen Markt ist zu befürchten, daß Sierra eine Übersetzung des heiklen Titels gar nicht erst in Angriff nehmen wird. **(hl)**



im wettbewerb

Abenteuerspiele mit Videofilm-Einschlag gab's in letzter Zeit reichlich. Broderbunds innovativer Klassiker Myst liegt seit kurzem sogar komplett in Deutsch vor. Immerhin deutsche Untertitel bieten das fies designte Superhelden-Drama Noctropolis und Under a Killing Moon, ein trotz Videosequenzen recht anspruchsvolles Krimi-Adventure. Aktuelles Negativbeispiel in diesem Genre ist The Vortex: Die Interaktions-Möglichkeiten des Spielers gehen gegen Null.

Myst	73
Under a Killing Moon	71
PHANTASMAGORIA	68
Noctropolis	58
The Vortex	14



Gefundene Gegenstände sollten Sie sich genau ansehen. Auf der Rückseite einer Brosche kann man z.B. die Stecknadel entsichern.



phantasmagoria

320 x 200 Pixel · ■ 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi/Truecolor · ■ S'Blaster Mono · ■ S'Blaster Stereo · ■ General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 140,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; anspruchsvoll
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	ca. 4 Gigabyte (auf 7 CDs)
Anzahl Spieler:	1

68

Kann Windows 95 Ihren Gedankensprüngen folgen?

Start **Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf! Welche Idee Ihnen auch in den Kopf kommt, realisieren Sie sie mit Diamond Graphik-und Multimedia-Beschleunigern.**

Die Generation der Plug-and-Play-Grafikkarten holt die maximale Leistung aus Windows® 95. Greifen Sie auf die Leistungskraft zurück, die Sie von Diamond gewohnt sind. Blitzschnelle Bildwiederholung, tolle Grafiken und kurze Ansprechzeiten. Die Stealth64 Video Serie mit der 64-Bit-Technologie läßt Ihre Systemleistung rapide wachsen und setzt den Standard für Geschwindigkeit und Auflösung. Die Stealth64 Video Serie liefert außerdem bildschirmfüllendes Full-Motion-Video, ohne Kompromisse bei Bildwiederholfrequenz und Bildqualität.

Designed for Microsoft Windows 95

Die mehrfach preisgekrönte Stealth64 Video Serie von Diamond läßt Windows-Benutzer mit optimaler Leistung und Produktivität arbeiten. Und da die Stealth64 Video Serie Windows 95 kompatibel ist, können Sie sowohl im professionellen als auch im Unterhaltungs-Bereich von ihr profitieren. Außerdem gibt Diamond eine fünfjährige Herstellergarantie.

Wagen Sie den Sprung in die Welt fantastischer Möglichkeiten - in die Welt von Diamond Multimedia!

	Stealth64 Video 3240XL*	Stealth64 Video 3200	Stealth64 Video 2120XL
Chip	S3 Vision968	S3 Vision968	S3 Vision868
Vert.Auflösung	Bis 120Hz	Bis 120Hz	Bis 120Hz
Max Auflösung	1600 x 1200	1600 x 1200	1280 x 1024
Speicher	2MB (bis zu 4MB) VRAM	2MB VRAM	1MB (bis zu 2MB) DRAM

Hardware MPEG für Stealth64 Video 3240XL (und für 4 MB 3400XL) erhältlich. Unterstützung verschiedener Video CODECs inklusive Softwaretreiber. * Früher unter dem Namen Stealth64 Video VRAM bekannt

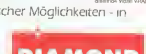
July 1995 Stealth64 Video VRAM

July 1995 Stealth64 Video VRAM

Stealth64 Video VRAM

July 1995 Stealth64 Video VRAM

June 27 1995 Stealth64 Video VRAM



Distributoren. **Actebis** - D:02921/99-0, A:0222/2788282-0, CH 056/726161, **Computer 2000** - D:089/78040-808, A:0222/48801-0, CH042/659-000, **Frank&Walter** - D:0531/2118-0; **Ingram** D:089/608 01-0; **Merisel** - D:08142/291-0

THE NEED FOR SPEED

Nieder mit dem Tempolimit, denn jetzt kommt »The Need for Speed« – Rasen ohne Reue.

An manchem Margen schießen Autafahrern bestimmte Gedanken durch den Kapf: Wie wäre es, einfach mal das Gaspedal durchzudrücken, anstatt im Stau zu stehen? Den dicken Benz var sich kurzerhand aus dem Weg zu schieben, den Audi an den Bardstein zu knallen und noch den BMW zu versenken? Rauf auf die Autabahn, Tempa 90 auf der linken Spur und warten, bis der getunte Galf var lauter Lichthupen aus dem letzen Kalben hustet. Dann ein kleiner Tritt aufs Gaspedal und schan zeigt man mit gemütlichen 240 Stundenkilametern den anderen den Auspuff.

Hier enden meist die Träume: Das Schnauferl mit 34 PS ist kaum dazu geeignet, sich im Straßenverkehr durchzusetzen. Abhilfe bietet Electranic Arts mit der Umsetzung des 3DO-Rennspiels »The Need for Speed«.


Wer bremst, verliert: Die Konkurrenz wird innen überholt.

»Mehr Actian als Simulatian« ist das Creda dieses Bleifuß-ahne-Reue-Rennspiels mit beeindruckend realistischer Grafik, täuschend echtem Fahrverhalten und acht Traumwagen, die das Herz jedes Autafahrers häherschlagen lassen. Das Spiel hat nur einen Sinn: Setzen Sie sich auf sieben verschiedenen Strecken gegen die starke Kankurrenz durch, schubsen und drängeln Sie nach Herzenslust. Keine Angst, Ihre Beiträge für die Teilkaska sallen laut Electranic Arts nicht van etwaigen Massenkarambalagen beeinflußt werden...

Bevar Sie die »The Need far Speed«-CD andächtig ins Laufwerk bugsieren, sallten Sie ein paar Sicherheitsvarkehrungen beachten: Ihr PC muß mit einem flatten Prazessar ausgerüstet sein, sanst besteht erhöhte Gefahr für die Augen. Damit die Grafik nämlich nicht ruckelt wie ein Trabi am Irschenberg, müssen Sie mindestens einen DX2-66 unter der Rechnerhaube haben. Da aber ein Ferrari seine valle opti-

Erwischt! Der Palizist ist van Ihrem Tempo nicht begeistert...

Die großen Objekte am Wegesrand sind auch bei Tempo 200 einen Blick Wert

Unrealistisch, aber beeindruckend: Ein Überschlag in der Wiederholung.

florian stangl

»The Need far Speed« ist der Ferrari unter den Rennspielen. Etwas spartanisch ausgestattet, aber in puncta Optik und Fahrgefühl der Kankurrenz haushoch überlegen. Voraussetzung ist aber ein dicker Prazessor unter der Haube, denn mit VGA-Auflösung kommt die eigentlich detaillierte Grafik überhaupt nicht rüber.

Mich begeistert vor allem das hohe Tempo. Man quält die Boliden in höchste Drehzahlen, rammt Leitplanken und Gegner oder überschlägt sich – alles ohne Folgen. Wer deswegen die mangelnde Realitätsnähe bemängelt, halte sich lieber an Simulatianen wie »NASCAR Racing«.

Das Fahrverhalten der Traumwagen wird höchst realistisch simuliert. Die allradgetriebenen Autos steuern sich völlig anders als die Front- oder Hecktriebler, sogar die Bremsen reagieren jedesmal anders.

Einzig die fehlenden Features wie Tuning, Wettereinflüsse oder ein schönerer Meisterschaftsmodus verwehren »The Need far Speed« den Spitzenplatz unter den Rennspielen. Wer aber wie ich gerne alles prabiert, was die Straßenverkehrsordnung strengstens verbietet, ist hier optimal aufgehoben.



Soll die Grafik schön oder schneller sein? Super VGA sieht mit der minimalen Detailstufe arg grob aus (links), etwas besser wird es mit der Interlace-Option.

Im Duell-Modus müssen Sie mit Gegenverkehr rechnen

sche Wirkung auch nur im berühmten Rot entfaltet und nicht im lila-blaßblauen Blümchenmuster, sollte es für die volle Detailpracht schon ein Pentium 60 sein, andernfalls müssen Texturen entfallen.

Damit hat das Fahren in der Oberklasse, sprich mit Super VGA, dank des extrem hohen Zuckelfaktors eher Stau-Niveau. Mit 320 x 200 Bildpunkten sieht »The Need for Speed« abschreckend aus; damit lockt man keinen Schumacher hinterm Benetton hervor. Notfalls schalten Sie unter Super VGA einige Grafik-PS wie Texturen weg und leben mit der dann gröberen hochauflösenden Grafik. Das Formel-1-Niveau in puncto Fahrkomfort erreichen Sie erst mit einem Pentium 90: Dann sausen Porsche & Co. hochauflösend und verblüffend detailliert über die Kurse, ohne daß der Motor – pardon, die Grafikkarte – den kleinsten Ruckel-Muckser von sich gibt.

Sind die technischen Details geklärt, atmen Sie tief durch und starten das Programm. Dann werden Sie erst einmal vom fetzigen Rock-Soundtrack wachgerüttelt, vergewissern sich, daß Sie nicht träumen und klicken sich durch die



Die lehrreiche Karte informiert über die wichtigen Punkte der Strecke



im wettbewerb

Trotz toller Super-VGA-Grafik und viel Action reicht The Need for Speed nicht ganz an NASCAR Racing heran. Die Papyrus-Simulation weist auf Dauer noch ein paar Möglichkeiten mehr auf, wie beispielsweise das Tunen der Autos. Hi-Octane ist ein futuristisches Rennspiel, bei dem vor allem geschossen wird. Bei Cyclemania dürfen Sie sich auf ein Motorrad schwingen und über digitalisierte Kurse jagen. Al Unser Jr. ist ein flottes Rennspiel unter Windows, dem aber ähnlich wie wie Cyclemania auf Dauer die Abwechslung fehlt.

Spiel	Wertung
NASCAR Racing	88
THE NEED FOR SPEED	**84**
Hi-Octane	77
Cyclemania	63
Al Unser Jr.	61

Bilder der Luxus-Sportwagen. Da fällt die Entscheidung schwer: Soll's der pechschwarze Lamborghini Diablo sein oder lieber der traumhafte Ferrari 512 TR? Steigen wir in einer anderen Fahrzeugklasse lieber in die Dodge Viper, die Chevy Corvette ZR-1 oder den Porsche 911 Carrera? Außerdem stehen noch als Exoten der Honda NSX, der RX-7 von Mazda und der Toyota Supra Turbo zur Verfügung. Zu jedem Wagen gibt es mit klarer deutscher Sprachausgabe gesprochene Infos über Leistung und Geschichte. Ein flott gemachtes Video rundet die Präsentation ab.

Bevor Sie sich auf die Strecke wagen, stellen Sie die Steuerung ein. Am besten geht's mit einem Joystick, aber auch die Maus erweist sich als durchaus straßentauglich. Die Tastatur führt dagegen so schnell zum Verschleiß Ihrer Gelenke, daß selbst das High-Tech-Öl aus der Tankstelle von nebenan nichts mehr helfen würde. Dann stehen Sie vor der schweren Frage, ob es ein handliches Automatikgetriebe oder der gut in der Hand liegende Knüppel der manuellen Schaltung sein darf. Während die Fahrer geräumiger Daimler-Benz-Kutschen ihr Wahl eher der gemütlicheren Automatik anvertrauen, darf der geplagte Enten-Chauffeur genußvoll per Knopfdruck den sechsten Gang des Porsches einschnalzen lassen. Je nach Wagen fahren Sie außerdem mit kleinen Hilfen wie ABS und Anti-Schlupfregelung.

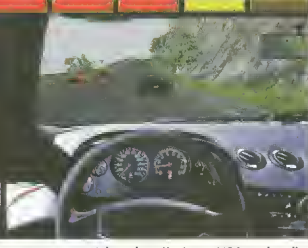


Alle acht Traumwagen auf einen Blick

Auf der Straße sehen Sie dann die schnittigen Flitzer säuberlich aufgereiht, während Sie in einem eleganten Bogen auf das Fahrzeug Ihrer Wahl zusegeln. Derzeit wird schon der Countdown zum Start gezählt, so daß Sie nur noch rund zwei Sekunden Zeit haben, bis die Bahn freigegeben wird. Der Motor wird nervös hochgedreht, bis die Nadel im roten Bereich zittert, dann der Gang eingelegt. Jetzt müssen Sie versuchen, die Konkurrenten mit dem besseren Abzug von der Piste zu drängen. Die Unter-



Die Videos sind professionell gemacht und ein Leckerbissen für Autofans





Links sehen Sie Super VGA, rechts die VGA-Auflösung, jeweils mit allen Details

schiede der Nobelkisten sind zwar nicht riesig, aber fein genug, um Sie schnell von der Pole Position zwei oder drei Ränge zurückfallen zu lassen. Also schubst man den Nebenmann sanft an, bis dieser im Schotter landet und mit der unerbittlichen Leitplanke Bekanntschaft macht.

Schon nach den ersten Sekunden merken Sie, wieviel Aufwand die Programmierer in die Fahrphysik gesteckt haben. Die Wagen verhalten sich enorm realistisch und schleudern bei extremen Lastwechseln oder zu schneller Beschleunigung im ersten Gang. Dann qualmen die Reifen, hinterlassen kleine Rauchwölkchen und schwarze Abriebspuren auf dem mit schönen Texturen verzierten Asphalt. Nur der entsprechende Geruch fehlt noch zum Glück. Sie dürfen sich für die Fahrt drei verschiedene Ansichten aussuchen, die spielerisch mehr oder minder Sinn machen. Neben dem gewohnten Blick über das Armaturenbrett gibt es zwei Außenansichten, die sich durch die Entfernung zum Auto unterscheiden. So genießt man zwar die spritzenden Steine bei Schotterfahrten, muß aber mit enormen Problemen bei der Steuerung rechnen. Nur wer die Strecke im Schlaf beherrscht, darf sich Hoffnungen auf gute Rundenzeiten machen.

Besonders beliebt im Redaktionsteam: Der Trick mit der Handbremse. Wer schon immer mal wie Walter Röhrl einen eleganten Power Slide auf den Teer legen wollte, schnappt sich am besten die Dodge Viper und eine lange Gerade. Dann zieht man die Handbremse an, schlägt das Lenkrad ein und dreht sich mit qualmenden Reifen um 360 Grad. Wollen Sie die Konkurrenten ärgern, stellen Sie den Wagen in einer Kurve quer: Kaputt gehen kann nix, aber die anderen Fahrer stehen erst einmal.

Mit den beiden Außenansichten sehen Sie zwar mehr vom Spiel, die Autos sind aber schwerer zu steuern

Drei Spielmodi stehen zur Auswahl: Im Duell fahren Sie entweder gegen ein anderes computergesteuertes Fahrzeug oder Sie koppeln zwei PCs per Modem bzw. Nullmodem-Kabel. Dann rasen Sie über einen beliebigen Kurs; wer zuerst ans Ziel kommt, gewinnt. Das Problem dabei sind die vielen Sonntagsfahrer, die gemütlich ihre Runden ziehen. Da hilft oft nur ein dezenter Rempler oder Dauereinsatz der Hupe. Für allgemeine Freude sorgt man, wenn der Kontrahent in den Gegenverkehr donnert und sich überschlägt. Ein spezieller »No mercy«-Modus entfernt neben



Auf diesen Kursen dürfen Sie rasen



Dieser Crash kostet wertvolle Sekunden im Duell gegen einen Mitspieler

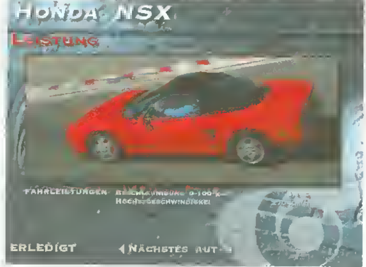
heinrich lenhardt

Nein, das ist kein Trainingsprogramm für Führerschein-Aspiranten – der Prüfer wird immer so blaß, wenn man den Handbremsen-Trick in echt ausprobiert. Mir kommt Need for Speed aber gerade recht: Es ist leichter zugänglich als supergenaue Renn-Simulationen, hat aber andererseits mehr Abwechslung als simple Arcade-Rasereien.

Allerdings wäre »The Need for Pentium« auch kein schlechter Titel gewesen. Die Super-VGA-Grafik ruckelt auf meinem guten alten 486er mit 66 MHz deprimierend dahin. Und in der niedrigen Auflösung geht die grafische Faszination ziemlich flöten – Mist, Weihnachten muß doch der Pentium her...

Menü-Präsentation und vor allem der Sound halten das hohe Niveau, das man von den EA-Sports-Titeln gewohnt ist. Nur schade, daß die Autos unkaputtbar sind: Da können Sie noch so oft die Leitplanke abknutschen; Dellen oder losgelöste Motorhauben gibt es nicht.

Dadurch wird der destruktive Lustfaktor, auf den diese Straßen-Rowdy-Simulation vertraut, ein wenig eingeschränkt.



Zu jedem Wagen gibt es eine Fülle an Informationen

den anderen Autos auch die lästigen Polizisten, die Ihnen mit Genuß Strafzettel wegen zu hoher Geschwindigkeit verpassen.

Zweite Möglichkeit ist ein einzelnes Rennen gegen sieben Computerautos, die entweder alle das selbe Fabrikat steuern oder lauter verschiedene. Hier gibt es keinen öffentlichen Verkehr und die Polizisten machen gerade bei einem Donut Pause. Im Wettkampf-Modus müssen Sie alle sechs Strecken gewinnen, um den Bonuskurs zu erreichen, der danach frei anwählbar ist. In diesem Modus sind die Autos nach Klassen eingeteilt, so daß Sie in Ihrer Auswahl eingeschränkt sind.

Drei der Strecken sind geschlossene Kurse, die anderen drei lange Straßen, die in drei Etappen eingeteilt sind. Die langgezogene Küstenstrecke ist enorm schnell, zwingt dank einiger Haarnadelkurven aber zu gewagten Bremsmanövern. Deutlich verschlungener geht's auf der Gebirgsstraße zu, die einige unübersichtliche Tunnels bietet. Auch die Paßstraße ist nicht von schlechten Eltern, sondern enorm anstrengend zu fahren – überholen wird hier zum Drahtseilakt. Die drei Rundkurse sind leichter zu beherrschen, aber dort sind auch Ihre Gegner stärker. Auf allen Strecken läßt man sich nur allzu gerne von den grafischen Details am Wegesrand ablenken. Hier eine kleine Kirche, dort ein Hirsch – die Optik läßt keine Wünsche aufkommen. Wer jeden Crash genau sehen will, ergötzt sich nach dem Rennen an der Zeitlupenfunktion. (fs)



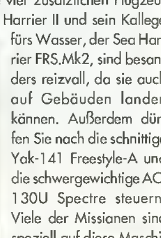
U.S. MARINE FIGHTERS



Mit dem Harrier lassen sich Bodenziele gut bekämpfen

Die Navy hat sich ausgetobt, jetzt dürfen die Marines ran: Die Erweiterungs-CD für »U.S. Navy Fighters« bietet unter anderem vier neue Flugzeuge.

Die abenteuerlichen Starts von den schwankenden Decks der Flugzeugträger gehen weiter. »U.S. Marine Fighters« ist eine Erweiterungs-CD für das knapp ein Jahr alte »U.S. Navy Fighters« (Test in PC Player 11/94), die neben vielen Verbesserungen im Detail eine neue Kampagne und vier zusätzliche Flugzeuge bietet. Sie müssen rund 25 Megabyte auf der Festplatte für beide Versionen freischaufeln und außerdem die CDs griffbereit halten, falls Sie von einer Kampagne zur anderen wechseln wollen.
Ein etwa 25 Kilobyte großes Textfile informiert über die beseitigten Bugs sowie den spielerischen Feinschliff im Kleinen gegenüber den älteren Versionen. Wesentlich auffälligere Neuerungen sind da schon die vier zusätzlichen Flugzeuge. Der Senkrechtstarter Av-8B Harrier II und sein Kollege fürs Wasser, der Sea Harrier FRS.Mk2, sind besonders reizvoll, da sie auch auf Gebäuden landen können. Außerdem dürfen Sie noch die schnittige Yak-141 Freestyle-A und die schwergewichtige AC-130U Spectre steuern. Viele der Missionen sind speziell auf diese Maschinen zugeschnitten. Beispielsweise müssen Sie sich im Tiefflug mit einem Harrier um eine Insel herumschmuggeln, um dann überraschend einen feindlichen Flugzeugträger anzugreifen.



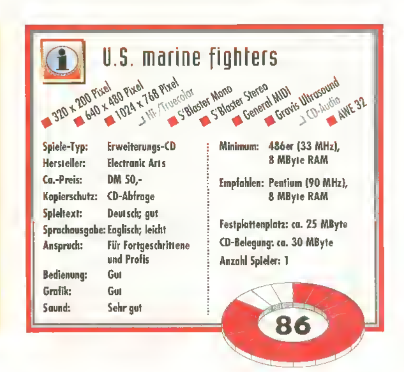


Dicke Brummer fliegen in den Sonnenuntergang: Die Spectre steuert sich wie ein nasser Schwamm.

Ganz Eilige finden wieder eine Reihe vorgefertigter Mission, die Sie einzeln anwählen dürfen. Als Alternative gibt es eine neue Kampagne, die diesmal bei den Kurilen stattfindet. Ihre Piloten aus »U.S. Navy Fighters« dürfen Sie übrigens übernehmen, auch die selbstgebastelten Missionen der Versionen 1.0 und 1.1. Die Einsätze aus »U.S. Marine Fighters« (Version 1.2) laufen dagegen nicht mit den alten Programmen. Dafür gibt es jetzt einen Mogel-Button, mit dem Sie auch die neuen Flugzeuge mit den alten Missionen fliegen dürfen. So steht der Rettung Boris Jelzins mit einem Harrier nichts mehr im Wege.
Grafisch hat sich nicht viel offensichtliches getan. Der Detailreichtum blieb gleich, nur konnten die Programmierer nach subjektivem Empfinden ein paar Prozent mehr Geschwindigkeit herauskitzeln, was das Spielen mit allen Details und einer Auflösung von 320x400 Pixel auf einem DX2-66 ermöglicht. Für Auflösungen ab 640x480 Pixel benötigen Sie in jedem Fall einen Pentium oder müssen Texturen für Himmel, Meer und Boden abschalten. Das Programm ist bis auf die englische Sprachausgabe übersetzt und liefert auch die deutschen Texte für »U.S. Navy Fighters« mit, was Besitzer der englischen Version freuen dürfte. (fs)

florian stangl

Unspektakulär, aber solide präsentiert sich die Erweiterungs-CD »U.S. Marine Fighters«. Die vielen Verbesserungen im Detail fallen im direkten Vergleich mit den alten Versionen angenehm auf, wenngleich das auch ein etwas umfangreicherer Patch hätte erledigen können.
Den Piloten in mir lockt da schon eher der Flug mit einem Senkrechtstarter. Beide Harrier bringen eine neue Komponente ins Spiel, die nicht nur mit den speziellen neuen Missionen Spaß macht, sondern auch mit alten Einsätzen funktioniert. Die neue Kampagne ist ähnlich spannend wie der Konflikt um die Ukraine, aber ein Stück schwerer. Negativ fällt auf, daß die Einsatzbesprechungen diesmal ohne Videounterstützung auskommen müssen, was einen herben Atmosphäreverlust bewirkt.
»U.S. Marine Fighters« ist kein Pflichtkauf, sondern eine sinnvolle Erweiterung für alle, die täglich ihre Runden mit »U.S. Navy Fighters« drehen. Einsteiger müssen darauf achten, daß sie beide CDs zum Spielen benötigen.



U.S. marine fighters

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ❏ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❏ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Erweiterungs-CD
Hersteller:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 50,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 25 MByte
CD-Belegung:	ca. 30 MByte
Anzahl Spieler:	1

86



miroSOUND PCM20 radio:
HiFi-Stereo-Center &
Wavetable-Sound*.
Freuen Sie sich? Können Sie auch.
▸ Komplette Stereo-Anlage im PC
▸ General MIDI für Musik & Spiele
▸ Sound-Bearbeitung wie im Studio
▸ Einfache Installation – Plug & Play
All-In-One: HiFi-Center und Musik-Workstation!
SOUND Board & Software
miro
GENERAL MIDI
miroSOUND PCM20 radio – Technik, die überzeugt:
· RDS Stereo-Radio (Radio-Daten-System)
· 7-Band Stereo-Equalizer
· 7-Kanal Stereo-Mischpult
· Yamaha DPL 4 Wavetable-Synthesizer
· 18 Bit Stereo-Digitalisierung mit 48 kHz
· Echtzeit Audio-Dubbing
· Simultane Aufnahme und Wiedergabe
· CD-ROM-Schnittstelle für Enhanced IDE
- Komfortable Software zur Bedienung aller Komponenten und Funktionen
*Weitere Wavetable-Soundkarten (miroSOUND PCM10 und PCM12) bei Ihrem Fachhändler.
SYSTEMS 95
Halle 25 / Stand B 08
SOUND & WAVE
miro
miro A (1) ... 1 55 · miro CH (01) 7 41 05 15 · miro D (0531) 21 13-100
CHIP TIP
DM
EMPFEHLUNG
KAUFTIP

APACHE LONGBOW

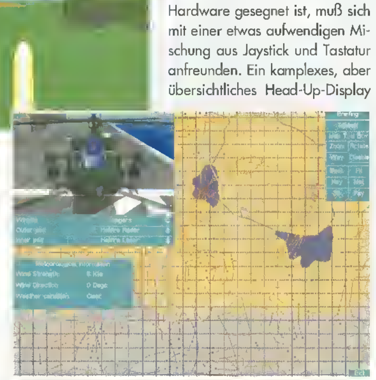
Wachablösung an der Hubschrauber-Front: »Apache Longbow« entpuppt sich als spannende Simulation mit Tiefgang.

Wenn das Programmierteam der Flugsimulation »Tornado« ein Spiel zu einem ultramodernen Kampfhubschrauber schreibt, horcht die Fliegergemeinde auf. Die Erwartungen sind hoch: Schnelle Grafik, detaillierte Missionen, eine ausgefeilte Steuerung und intelligente Gegner sollten es schon sein. Außerdem hat »Apache Longbow« zwei alte, aber ernstzunehmende Konkurrenten. Unter den Hubschrauber-Simulationen gilt »Gunship 2000« immer noch als Prüfstein und im Action-Sektor hat sich »Comanche« die Spitzenposition erkämpft.

Grafisch wirkt der Newcomer Apache Longbow auf den ersten Blick etwas altbacken: Minimale Texturen, ein wenig Gouraud-Shading und viel freie Flächen wirken anno 1995 etwas altmodisch. Die Vorteile erschließen sich erst auf den zweiten Blick: Die Grafik ist unter Super VGA ab einem Pentium 60 ordentlich schnell und sehr übersichtlich. Mit 320 x 240 Pixel fliegt es sich auf kleineren Rechnern deutlich flotter, wenngleich nicht so hübsch.

Im Gegensatz zu Comanche gehört das neue Produkt von Digital Integration eindeutig zu den Simulationen. Sie dürfen zwar die Steuerung auf Arcade-Niveau abspecken, damit sich der Helikopter fast wie ein Raumschiff fliegt, doch sind dazu die Missionen nicht actionlastig genug. Viel reizvoller ist daher der realistische Modus, in dem Sie am besten mit zwei Joysticks und Ruderpedalen steuern. Wer nicht derart mit Hardware gesegnet ist, muß sich mit einer etwas aufwendigen Mischung aus Joystick und Tastatur anfreunden. Ein komplexes, aber übersichtliches Head-Up-Display zeigt alle wichtigen Werte wie Geschwindigkeit, Höhe und etwaige Ziele an.

Den Flug dieser Rakete dürfen Sie bis zum Einschlag mitverfolgen



Hier planen Sie den Einsatz und bewaffnen den Hubschrauber



Panzer jagen leicht gemacht: Die automatischen Waffensysteme nehmen dem Piloten viel Arbeit ab.

Zu Beginn empfehlen sich ein paar Trainingsflüge, wobei Sie den Umgang mit dem Helikopter sowie den einzelnen Waffensystemen lernen. Drei verschiedene Szenarios stehen zur Verfügung, in denen Sie entweder eine Kampagne starten oder eine einzelne Mission spielen. Im Jemen sind Sie Teil einer schiffsgestützen schnellen Eingreiftruppe, die sich mit relativ schwachen Gegnern herumschlagen muß. Zweiter Schauplatz ist ein Konflikt zwischen Nord- und Südkorea, der Sie schon stärker fordert, da das Terrain deutlich kniffliger ist. Den schwersten Stand haben Sie auf Zypern, wo Sie in Kämpfe zwischen Griechen und Türken verwickelt werden, die beide hochwertige NATO-Waffen besitzen.

Die Missionen sind vielfältig angelegt. Sie müssen Ihren Flugzeugträger beschützen, wichtige Brücken zerstören, Geiseln



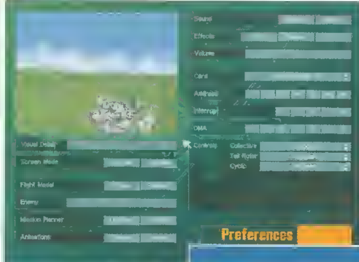
im wettbewerb

APACHE LONGBOW	82
Comanche	81
Gunship 2000	79
Tornado	77
Hokum	38

Den ärgsten Konkurrenten Gunship 2000 hat Apache Longbow knapp geschlagen. Der anspruchsvolle Microprose-Klassiker fällt vor allem grafisch deutlich ab und wurde aufgrund des Zahns der Zeit auf 79 Punkte abgewertet. Das unkomplizierte Comanche ist der ideale Heli-Titel für Actionfans und fasziniert noch wie vor dank seiner realistischen Grafik. Der Langeweiler Hokum ist dagegen kaum einen Blick wert; öde Optik und triste Missionen führen zum Kellerplatz. Große Ähnlichkeiten zu Apache Longbow weist Tornado auf, doch steuern Sie hier statt eines Hubschraubers den bekannten Tiefflieger durch ähnlich spannende Missionen. Auch Tornado wurde nach nunmehr eineinhalb Jahren abgewertet.



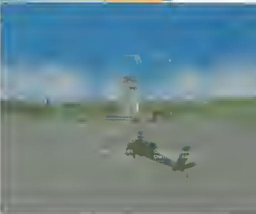
Flugzeugträger-Landung bei der reduzierten Auflösung von 320 x 240 Pixeln, die auch auf 486ern für flattes 3D sorgt



In diesem Menü stellen Sie das Spiel für jeden PC optimal ein

befreien, Stellungen bambardieren und dergleichen mehr. Der Missiansablauf wird Ihnen zwar mit allen Details und Waypaints vorgegeben, dach dürfen Sie ab einem gewissen Rang die Planung selbst in die Hand nehmen. So koordinieren Sie Ihre Angriffskräfte und tüfteln die optimalen Routen und Zeitpläne aus.

Im Arcade-Madus haben Sie den Helikopter nach dem Start schnell im Griff. Das intelligente Waffensystem macht das Anvisieren patentieller Ziele zum Kinderspiel und erfordert nur noch die schnelle Identifikation. Sanst nehmen Sie versehentlich eigene Stellungen unter Feuer, was Ihnen einen erbasten Funkspruch einbringt. Alle Funksprüche und die Missionsbeschreibungen werden übrigens mit glasklarer, aber englischer Sprachausgabe vorgelesen. Sie hören außerdem Ihren Waffenoffizier vom Rücksitz, der meldet, daß ein Ziel aufgeschaltet ist ader daß Sie einen guten Treffer gelandet haben. Mit den Funktionstasten drehen Sie den Kopf in mehreren Schritten nach links und rechts oder schalten auf das Instrumentenfeld des Waffenaffiziers um.



Der Vallsichtmadus bringt mehr Übersicht ins Geschehen

Durch die einfache Bedienung haben Sie selbst im realistischen Madus die Maschine mit etwas Übung bald unter Kantrolle. Dennoch kommt bei längeren Flügen keine Langeweile auf, da man ständig Höhenmesser und Radar im Auge behalten muß, den Helikopter ausbalanciert und im Tiefflug Bergen ausweicht. Besitzen Sie ein Modem oder ein Nullmodem-Kabel, dürfen Sie zwei PCs kappeln und entweder gegen einen Freund spielen oder gemeinsam antreten. Dann fliegen Sie als Staffelführer und Wingman im Team ader als Pilat und Waffenaffizier in einer Maschine. Gleiches gilt für den Netzwerkmodus, an dem bis zu 16 Spieler teilnehmen kännen. (fs)



Die feindliche Stellung ist schwer verteidigt

florian stangl

Die Jungs van Digital Integratian haben sich allerhand Mühe gegeben. Die 3D-Engine wurde seit »Tarnada« ein gutes Stück verbessert und die spannenden Missianen zählen zum besten in diesem Genre. Sehr gut gefallen auch die eingängige Steuerung und die sinnvallen Multi-Player-Optianen.

Sie dürfen Apache Langbaw entweder als flattes Actianspiel zocken ader sich mit einer fundierten Simulatian inklusive der reizvallen Einsatzplanung beschäftigen. Sa lassen sich viele Missianen mehrmals auf vällig andere Art und Weise angehen.

Macken gibt's nur im Detail: Der fetzige Saundtrack wird als ellenlange »Raw«-Datei van der CD gespielt und führt zu Ladezeiten van mehreren Minuten pra Missian. Hier hilft nur das Abschalten der Musik – schade. Außerdem hätte man die Grafik mit mehr Texturen aufpäppeln können; die 3D-Welt van Apache wirkt etwas steril.



apache longbow

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Flugsimulation
Hersteller:	Digital Integration
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 4 – 40 MByte

CD-Belegung: ca. 290 MByte

Anzahl Spieler: 1 – 2 (Modem/Nullmodem), 16 (Netzwerk)

82

Hilfe!

Der Typ mit dem bescheuerten Hut ist wieder da!

„Grafik und Humor gehören zur Oberklasse. ...dank der gelungenen Gags kommt hier mehr Atmosphäre rüber als bei so manchem 'Interaktive Movie'.“ PC PLAYER

„Mit *Simon II* gelang Sunflowers eine deutsche Umsetzung in einer Qualität, wie man sie sonst nur aus dem Spielfilmbereich kennt. Dieses Adventure gehört zur absoluten Oberklasse.“ PC GAMES

„Was hier an professioneller (deutscher) Sprachausgabe, glasklaren Sounds und der Umgebung angepaßten Melodien qualitativ und quantitativ in des Spielers Ohr dringt, ist selbst für die Kapazität einer CD-ROM schier unglaublich.“ POWER PLAY

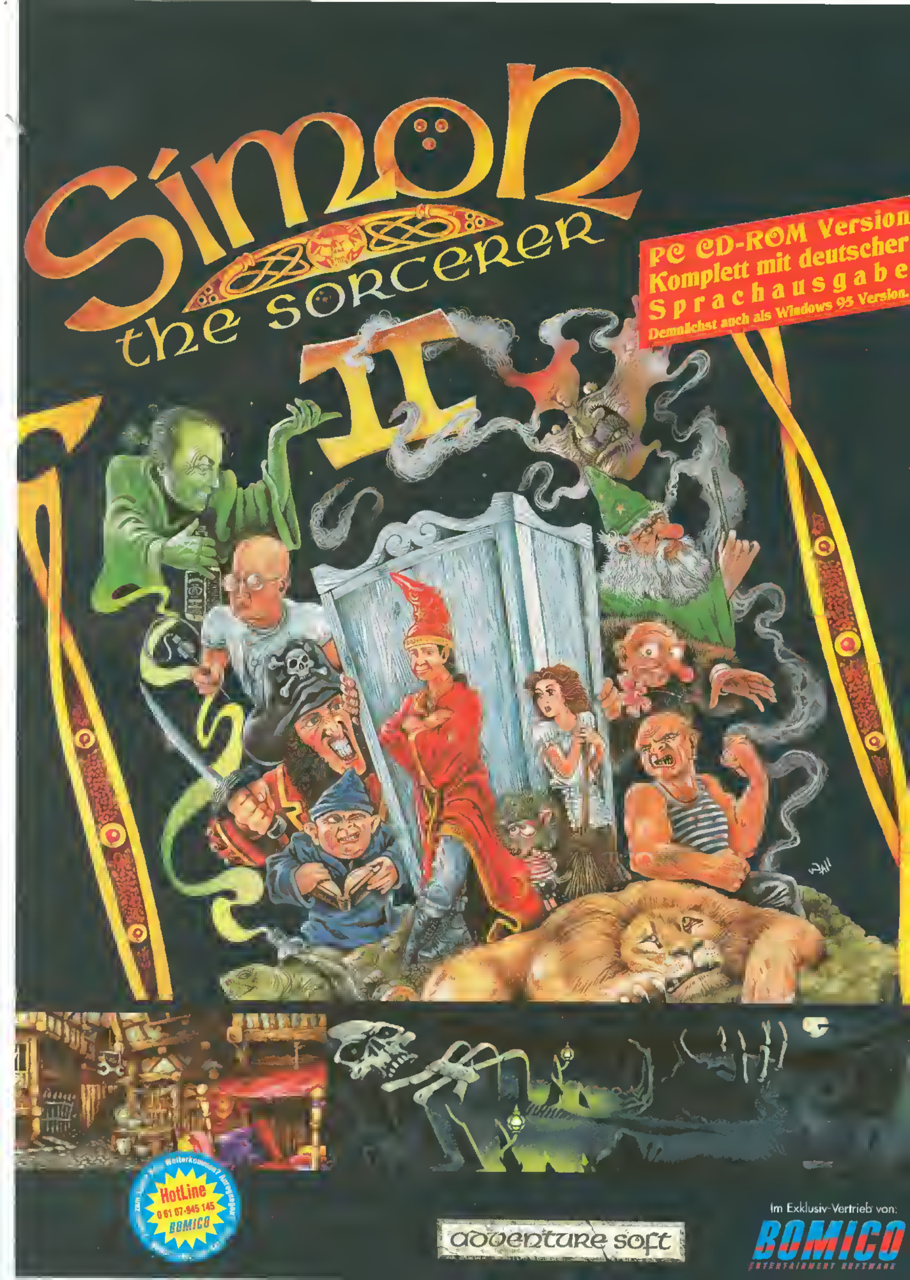
„Das Comedy-Adventure schlechthin. Hier stimmt einfach alles: Spielwitz, Grafik und Sound verbinden sich zu einem erstklassigen Mix.“ PC SPIEL

„Die professionelle deutsche Sprachausgabe und hunderte von exquisiten Sound-FX ...tun neben der vereinfachten Handhabung ein Übriges, um *Simon the Sorcerer II* zum Hit zu machen. Wer gerne lacht wird von diesem Spiel gar nicht genug kriegen können.“ PC JOKER

Nein! Wir haben die Autoren dieser barbarisch guten Testergebnisse nicht bestochen. Sie schreiben die Wahrheit und nichts als die reine Wahrheit! Also, warum zum Geier verplempert Ihr Eure Zeit mit dem Lesen dieser bekloppten Anzeige? Nix wie ab ins Geschäft und kaufen. Nur selber spielen macht glücklich!



KLEINGEDRUCKTES:
Solltet Ihr das unverschämte Glück haben, daß sich auf der Titelseite dieses Magazines eine CD befindet, könnt Ihr die Demo-Version sofort spielen. Die Voll-Version gibt's überall im Handel!


Simon the Sorcerer II
PC CD-ROM Version
Komplett mit deutscher
Sprachausgabe
Demnächst auch als Windows 95 Version.
HotLine
0 61 07-945 145
BOMICO
adventure soft
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BATTLE ISLE 3

SCHATTEN DES IMPERATORS

Die erfolgreichste deutsche Strategiespiel-Serie geht in die dritte Runde. Im videogarnierten Windows-Look führen Sie als aufmüpfige Cara imperiale Elitetruppen ins Feld.

Mit »Battle Isle« setzte die deutsche Softwarefirma Blue Byte einst einen Meilenstein für Strategiespiele: Grafisch ansprechend und einfach zu bedienen, war es ein erster Schritt für das Genre, das Etikett vom häßlichen Entlein loszuwerden. Nach mehreren Ablegern erschien mit Battle Isle 2 im Frühjahr '94 eine generalüberholte Fortsetzung, die viele spielerische und grafische Verbesserungen mit sich brachte. Vom nun vorliegenden dritten Teil, »Schatten des Imperators«, durfte man durchaus eine ähnliche Qualitätssteigerung erwarten. Mit einigem Aufwand wurden begleitende Videosequenzen gefilmt, zudem läuft das Programm nur unter Windows, empfohlen ist sogar Windows 95.



Battle Isle 3 erlaubt es, das Bildschirmlayout selbst zu gestalten

In den Depots werden die Einheiten als Mini-Renderanimation verwaltet

Nachdem der ehemalige »große Stratege« Val Harris als Staatenlenker dem Ruhestand entgegensieht, greift sein Sohn öffentlich das Volk der Kais an. Da diese sowieso schon lange von den Drulls unterdrückt werden, begehrt Ratsmitglied Cara auf und steigt ins nächste Flugzeug. Dummerweise stürzt die Maschine über einer kleinen Insel ab, was Cara mit blauen Flecken und einem Schädelimplantat bezahlt: Der alte Imperator hat auf dieser Insel mit einigen Elite-Einheiten die letzten paar hundert Jahre überlebt und braucht Cara für seine Eroberungsgelüste. Die ist dazu durchaus bereit, will sie es doch den arroganten Drulls heimzahlen.

Sie spielen die aufsässige Cara und helfen zunächst dem Imperator, bevor Sie sich immer mehr seiner Kontrolle entziehen. Die Argumentationen zwischen dem Altkaiser und seiner Gehilfin bekommt man als Videoschnipsel zu sehen, die sich je nach Rechenpower und Grafikkarte in drei verschiedenen Formaten anzeigen lassen. Einige Sequenzen sorgen dank Faschingsball-Kostümierung und weltfremder Dialoge für heftige Heiterkeitsausbrüche beim Betrachter. Sprachwissenschaftlich läßt sich nicht erklären, warum jeder zweite Satz mit einem umständlichen »Faktum!« abgeschlossen wird. Es fällt zudem schwer, sich mit einer Protagonistin zu identifizieren, die abwechselnd wütend den großen Mund verzieht und dann leise kreischend die Hände über dem Kopf zusammenschlägt. Da diese Sequenzen oft mitten während einer Mission neue Hinweise

Ben Harris gegen die Kai-Gesandte Cara – wollen Sie dieser Dame im Dunkeln begegnen?

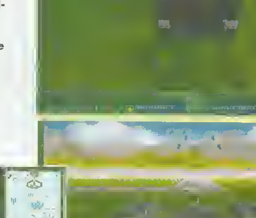


im wettbewerb

Battle Isle 3 bietet im Vergleich zum Vorgänger Detailverbesserungen, aber nichts grundlegend Neues. Teil 2 hatte zwar keine Videoschnipsel, konzentrierte sich dafür jedoch auf das Wesentliche und war übersichtlicher. Panzer General enthält das ausgefeiltere Kampagnensystem und ist besser zu bedienen, leidet aber an einem ungenügenden Zwei-Spieler-Modus. Nectaris inspirierte einst Blue Bytes erstes Battle Isle; nach heutigen Maßstäben wirkt das Programm jedoch veraltet. Impressions' Front Lines bildet wegen logischer Fehler und schlampiger Programmierung das Schlußlicht der rundenbasierten Hexfeld-Spiele.

Spiel	Wertung
Panzer General	81
Battle Isle 2 (abgewertet)	79
BATTLE ISLE 3	**78**
Nectaris	62
Front Lines	47



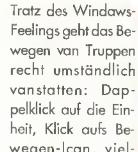


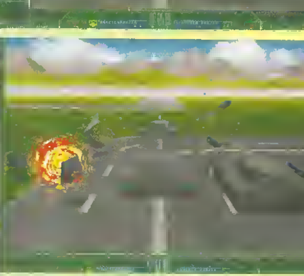
Platznot: Bei 640 x 480 Bildpunkten passen nicht alle Fenster auf den Bildschirm.

oder Aufträge enthalten, muß man sie sich trotzdem ansehen.

Zwei grundsätzliche Spielmodi stehen zur Wahl: Eine Solokampagne mit 20 Missionen sowie mehrere Multi-Player-Partien. Letztere können entweder an einem Computer gespielt werden oder im Netzwerk. Während beim Solospiel alle Allianzen vorgegeben sind, findet die Mehrspieler-Variante mit einstellbaren Allianzen statt. Außerdem gibt es hier zusätzliche Karten, die auf ausgewogene Positionen Wert legen. Vor Beginn einer Mission sucht man sich noch einen von drei Schwierigkeitsgraden aus, der die verwendeten Regeln festlegt. Während im Trainings-Level z.B. alle Einheiten des Feindes sichtbar sind, werden Fernwaffen im Experten-Modus bei zunehmender Distanz ineffizienter.

Die verschiedenen Fenster (Spielfeld, Übersichtskarte, Einheiteninfo, Statistiken) lassen sich in der Größe verändern und beliebig auf dem Bildschirm plazieren. Allerding sollte man einen großen Monitor besitzen und eine Auflösung von 1024 x 768 benutzen, um diesen Luxus richtig ausnutzen zu können. Andernfalls sind die Fenster zu klein oder überlappen sich, was das freie Layout unübersichtlicher macht, als das fest vorgegebene von Battle Isle 2. Um dieses Problem abzumildern, stehen drei Anzeigegrößen zur Verfügung: »Kleine« Einheitengrafiken sind zwar weniger gut auseinanderzuhalten als »mittlere« und »große«, dafür sieht man mehr vom eigentlichen Spielfeld.



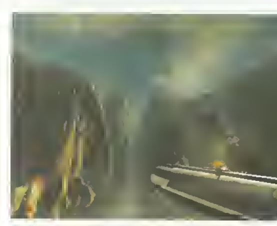


Nette Details: Die Fahrzeuge hinterlassen Spuren im Schnee.

Unser Raketenwerfer greift weit entfernte Feindpanzer an

Trotz des Windows-Feelings geht das Bewegen von Truppen recht umständlich vonstatten: Doppelklick auf die Einheit, Klick aufs Bewegen-Icon, vielleicht noch ein Rechtsklick, um die Karte zu verschieben und schließlich Auswählen des Zielfelders per abermaligem Doppelklick. Zum Vergleich: SSIs »Panzer General« schafft dieselbe Prozedur mit zwei Mausklicks und verfügt im Gegensatz zu Battle Isle 3 auch über eine Undo-Funktion, wenn man sich vertan hat. Dafür kann man bei Battle Isle 3 zwischen verschiedenen Waffen wählen, außerdem gibt es Spezialfertigkeiten wie Straßenbau, Reparatur oder Auftanken anderer Fahrzeuge.

Außer durch Tanker und Munitionstransporter lassen sich alle Fahrzeuge auch in Depots und Fabriken neu ausrüsten oder reparieren, wobei man aus einem logischen Bug des Vorgängers gelernt hat: Durch Kämpfe gewinnen die Truppen Erfahrungspunkte, was sie effizienter macht. Repariert man nun eine dezimierte Einheit, geht nicht mehr der



Zwischen den Kapiteln wird die Hintergrundgeschichte mit Standbildern weitererzählt

heinrich lenhardt

Oh weh, wer leidet denn da unter einer Überdosis »Multimedia«? Wenn's zum Spiel nicht paßt und keine fähigen Schauspieler greifbar sind, sollte man auf Videoclips lieber verzichten. Mega-Zicke Carlo und ihre Faktum-Freaks erweisen sich jedenfalls als nachhaltige Atmosphäre-Abtöter.

Das eigentliche Spiel bleibt von solchen Ausrutschern unbeeinträchtigt. Mit der hohen Auflösung und den frei plazierbaren Fensterchen präsentiert sich Battle Isle eleganter denn je.

Doch während die Konkurrenz inzwischen hochwertige Titel wie »Panzer General« oder »Command & Conquer« anbietet, tritt Battle Isle ein bisserl auf der Stelle, Verbesserungen sucht man mit der Lupe. 20 Missionen für Solo-Spieler sind zudem nicht gerade üppig. Eine ordentliche Fortsetzung, aber eher Pflichtübung als Meilenstein.

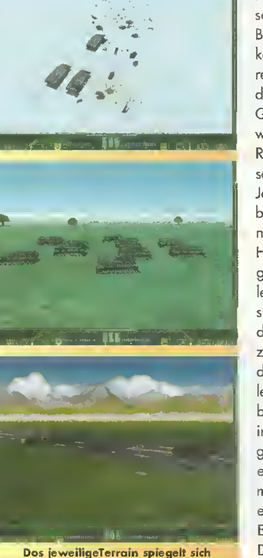


Die sechs neuen Prätorioner-Einheiten auf einen Blick

Dieser Sturm oufs Moschinenkombinot wird in »mittelgroßer« Grofik gezeigt

Großteil der angesammelten Erfahrung verloren, sondern nur eine Stufe. Bei Battle Isle 2 war es meist sinnvoller, eine angeschlagene Einheit zugrunde gehen zu lassen und stattdessen gleich einen Ersatzpanzer zu bauen. Die Kämpfe gibt's wiederum entweder als aufwendige 3D-Sequenzen zu sehen, oder in der zeitsparenden Kurzversion.

Ganze sechs neue Einheiten sind hinzugekommen: die Prätorianer des Imperators. Diese sind den vergleichbaren Waffensystemen der Drulls und Kais deutlich überlegen, können jedoch nicht neu gebaut werden. Zum Prätorianer-Arsenal gehören Kampfroboter à la Battletech, gefährliche Raktenwerfer, schwere Panzer, »fahrende Bunker« sowie fliegende Festungen. Wie üblich, unterscheiden sich alle Truppen in Bezug auf Kosten, Angriffsstärke, Panzerung und Bewegungsreichweite, außerdem ist es von den Waffen abhängig, welche Gegner überhaupt bekämpft werden können: Mit Boden-Luft-Raketen ist U-Booten einfach schlecht beizukommen...



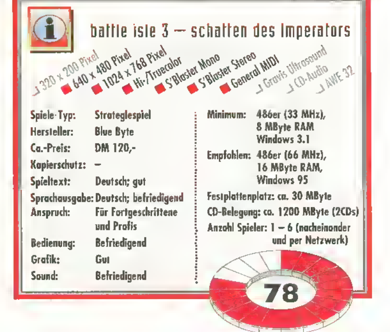
Dos jeweiligeTerrain spiegelt sich ouch im 3D-Kompf wieder

Jede Mission hat eine vorgegebene Truppenaufstellung, die nicht verändert werden kann. Hat man aber aus dem vorherigen Einsatz beispielsweise einen leichten Panzer der Erfahrungsstufe 5 übrigbehalten, und ist in der neuen Karte ein leichter Panzer vorgesehen, so wird dieser durch den Veteranentrupp der letzten Mission ersetzt. Neugebaute Truppen oder solche, die im nächsten Szenario nicht vorgesehen sind (z.B. Schiffe in einer reinen Landschlacht) kommen in einen Pool und werden erst dann verwendet, wenn der Einheitentyp wieder auftaucht. Durch dieses System bleiben die Szenarios ausgewogen, trotzdem hat der Spieler etwas davon, seine Truppen zu behüten. Um die Übersicht zu bewahren, darf mon jeder Kampfeinheit einen eigenen Namen geben.

Die Solomissionen sind in fünf Kapitel unterteilt, die jeweils von einem längeren, gesprochenen Text eingeleitet werden. Viele Szenarios sind erfreulich unterschiedlich geraten, so wechseln sich Angriffs- mit Verteidigungsmissionen ab, geheime Depots oder Flugzeugwracks bergen zusätzliche Einheiten und vormals Verbündete erklären der eigenen Seite plötzlich den Krieg. (la)

jörg langer

Angesichts des Bedienungskomforts von Ponzer General hobe ich eine Weile gebroucht, um mich wieder mit dem leicht ontiquierten Bottle-Isle-System onzufreunden. Wesholb sind die meisten Einheiten dorouf beschränkt, sich erst zu bewegen und donn zu schießen? Worum gibt es nochwievor keine Undo-Funktion? Wöre eine Anzeige des vorroussichtlichen Kompfergebnisses totsöchlich so schlimm gewesen? Andererseits findet mon die gewohnten Qualitöten wie Woffenouswahl und ressourcenobhöngige Neuproduktion. Dos Fenster-Herumgeschiebe lößt mich persönlich kolt, der Bottle-Isle-2-Look hot mir besser gefollen: Alles wor on seinem Plotz, Besitzer kleiner Monitore hotten keine Nochteile. Die oufwendigen 3D-Kömpfe sehen noch wie vor cool ous – und bringen spielerisch nichts. Mon merkt deutlich, doß Schotten des Imperotors ein Ableger des zweiten Teils ist, ober kein von Grund ouf neues Progromm. An olte Glonzzeiten konn Bottle Isle 3 nicht gonz onschließen, bietet ober doch hochwertige Toktikkost für Fortgeschrittene.



battle isle 3 – schatten des imperators

320 x 200 Pixel, ■ 640 x 480 Pixel, ■ 1024 x 768 Pixel, ■ Hi-/Truecolor, ■ S'Blaster Mono, ■ S'Blaster Stereo, ■ General MIDI, Gravis Ultrasound, CD-Audio, AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Blue Byte
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM Windows 3.1
Empfohlen:	486er (66 MHz), 16 MByte RAM, Windows 95
Festplattenplatz:	ca. 30 MByte
CD-Belegung:	ca. 1200 MByte (2CDs)
Anzahl Spieler:	1 – 6 (nacheinander und per Netzwerk)

78

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

		M	
		M	
		DM	
		M	
ich		DM	4,-
Gesam		DM	

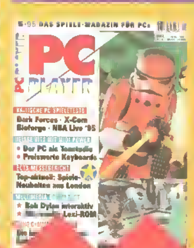
Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

____ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ____	DM	____
____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ____	DM	____
____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ____	DM	____
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ____	DM	____
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____	DM	____
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____	DM	____
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
Gesamtsumme:	DM	____

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.





Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



10/95



Teure Autos, schnelle Grafik
THE NEED FOR SPEED

Gute Gags, prima Puzzles
SIMON THE SORCERER 2

Schlaue Strategie, nette Aliens
ASCENDANCY

Fantasy-Flugsimulation
AIR POWER

MIT WINDOWS-MAGAZIN
Spieletests und heiße Previews

Gebühr
bezahlt
Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr

Land-PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- *
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer   Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV Verlag, PC PLAYER Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)
* Auslandspreise auf Anfrage

DPP 510

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen,
falls Marke
zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr

PLZ, Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.   BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

DPP 510

Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos
AIRPOWER	Air Power
ASCEND	Ascendancy
CHAOS	Chaos Control
FXFIGHT	FX Fighter (neue Version)
MAGIC2	Magic Carpet 2
NFSPEED	The Need for Speed
SIMON2	Simon the Sorcerer 2
PATCHES	Patches & Updates
COLONIZA	Colonization
	DEUTSCHE VERSION
DM2	Dungeon Master 2
HATTRICK	Hattrick
HIGHSEA	High Seas Trader
OUTPOST	Outpost
	ENGLISCHE VERSION
TERMVELO	Terminal Velocity
	VOLLVERSION
VPOOL	Virtual Pool
PROGRAMM	Utilities
CDTOOLS	CD-ROM Tools
DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
GAMEWIZ	Game Wizard
NEOPAINT	Neopaint 3.0
PCXDUMP	PCXDump
PICEM	Bildbetrachter PICEM
UNIVBE	Universal VESA
VGABENCH	VGA-Benchmarks
SHAREWAR	Ausgesuchte Shareware
BREAKFRE	Breakfree
MEMINFO4	Mem Info 4
MINIGOLF	Minigolf
OUTRIDGE	Outer Ridge

In unserem Windows-Magazin finden Sie folgende Beiträge

SPIELETESTS
- Mech Warrior 2
- Dungeon Master 2
- Ascendancy

PREVIEW-VIDEOS
- Burn Cycle
- Interview mit den Programmierern

ENTERTAINMENT
- Multimedia Leserbriefe

DATENPLAYER
- knapp 500 Spiele kurz getestet

Den Windows-Teil unserer CD starten Sie in Windows mit STARTUP.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

1. Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
2. Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
3. Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einsendung des Widerrufs.

Toolbox

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

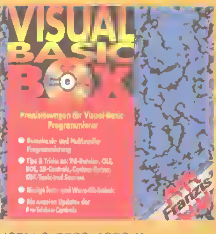
- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



Das große Visual-Basic-Packet für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.
Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Leser-Votum PC PLAYER 10/95



Wunschkonzert

Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 10/95 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

1.
2.
3.

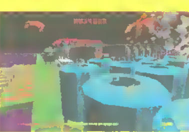
PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

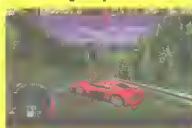
PC Player plus 10/95 – MAGIC CARPET 2



■ Demo: Magic Carpet 2



■ Demo: Chaos Control



■ Demo: The Need for Speed



■ Demo: Ascendancy



■ Demo: Simon the Sorcerer 2



■ Demo: Air Power

PC Player plus 10/95 – MAGIC CARPET 2

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name

Straße, Nr

Land-PLZ, Ort

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1.

2.

3.

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

Schauspieler(in), den/die ich gerne mal in einem CD-ROM-Spiel sehen würde:

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
___	6533-7	Toolbox je DM 49,-	DM	
___	6893-X	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	
___			DM	
___			DM	
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	

Name

Straße, Nr

PLZ, Ort

☐ Ich zahle gegen Rechnung
☐ Scheck liegt bei

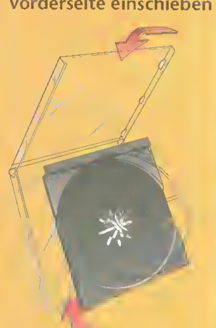
meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift

20130252

Wenn der Daten Player mit der Fehlermeldung »Incompatible Database Version« abbricht, hat ein anderes Programm veraltete Versionen der Visual-Basic-Datenbank bei Ihnen installiert. Um Ihr Windows auf die aktuelle Version dieser DLLs upzudaten, starten Sie bitte UNTER DOS (nicht Windows!) das Programm FIXDLL.BAT im Verzeichnis \DATAPLAY auf der CD-ROM.

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen

Q-POP

Rasse ohne Klasse: Strategische Evolutionskünste enden in der Spieldesign-Sackgasse.

Bei »Q-Pop« haben Sie die delikate Aufgabe, die Evolution einer Tierart auf einem fremden Planeten zu gestalten. Bis zu sechs Parteien können am Geschehen teilnehmen; wahlweise als Computergegner oder als menschliche Spieler.

Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades für jede Partei und der Anzahl aller zu spielenden Runden kann es losgehen.

Der Spieler verteilt zehn Tierchen auf den Feldern der Landkarte, wobei die Felder mit unterschiedlichen Futter-Sorten bestückt sind. Sobald das erledigt ist, vergibt er in der nächsten Runde sogenannte »Evolutionspunkte« an verschiedene Eigenschaften der Tiere. Sehr wichtig ist dabei zum Beispiel die Futter-Verwertung; Sie sollten also noch gut im Kopf haben, auf welche Felder Sie die Tiere im vorigen Zug losgelassen haben. Aber auch Eigenschaften wie Verteidigung, Sinnesorgane und Vermehrung dürfen nicht ausgelassen werden.

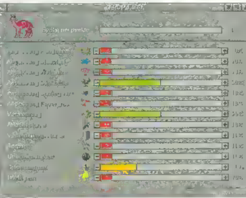
Zu Beginn stehen 100 Evolutions-Punkte zur Verfügung. In den folgenden Runden schrumpft die Anzahl je nach Spielerfolg auf eine verschwindend geringe Punktzahl zusammen, die wohlüberlegt verteilt sein will. Ist auch dieses erledigt, muß der Spieler im nächsten Spielzug Nahrung suchen, mit herumstehenden Weibchen Liebes-Rangeleien zur Sicherung der Fortpflanzung veranstalten, den Fleischfressern aus dem Weg gehen und die Tierchen der anderen Spielteilnehmer verhauen und damit dezimieren.



Das Leben ist ja so einfach: Fressen suchen, sich um den Nachwuchs kümmern und den Gegnern aus dem Weg gehen...

Die Verteilung der lieben Tierchen auf dem Planeten. Jedes Feld ist je nach Symbol unterschiedlich dicht mit einem Nahrungs-Typ bestückt.

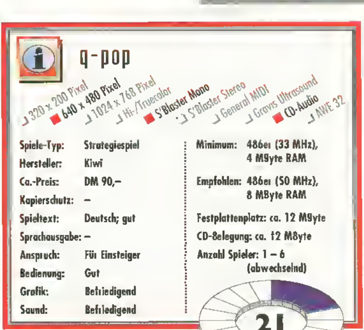
Je höher im Evolutions-Zug die Nahrungs-Verwertung angesetzt wurde, desto weniger muß das Tierchen zu sich nehmen und je höher die Vermehrung angesetzt ist, desto zahlreicher ist der Nachwuchs. Der wird in der nächsten Spielrunde wiederum auf der Karte verteilt und das Ganze beginnt von vorne. Mit jeder Runde gibt es außerdem eine Katastrophe, die das Klima und damit die Pflanzenverteilung umkrempelt oder die Eigenschaften der Rassen durcheinander würfelt. Nach der vorher festgelegten Anzahl an Runden ermittelt das Spiel den Sieger anhand der meisten lebenden Tiere. Ohne Rundenbegrenzung wird solange gespielt, bis alle anderen Teilnehmer ausgerottet sind. (hf)



Mit »Evolutionspunkten« werden die Fähigkeiten der Rasse trainiert

henrik fisch

Tja, das hätte eigentlich halbwegs nett werden können: solide Idee, niedliche Grafik, netter Sound. Woran es wieder einmal hapert, ist das Spiele-Design. Beispiel: Eine sporadische Katastrophe ist ja ganz nett. Wenn diese aber jeden Monat auftaucht, nervt es nur noch. Zudem krempeln solche Vorfälle das Spiel derart um, daß die sorgfältig ausgedachte Evolutions-Taktik jede Spielrunde aufs neue den Bach runtergeht. Nach einer Kostprobe: In der Nahrungs-Sammelphase gerät die Spielfigur oft in eine Sackgasse oder muß zu große Umwege laufen. Als Ausgleich haben die Designer den »Selbstmord« eingebaut, der die Figur an eine zufällige andere Position des Spielfeldes transportiert. Tolle Idee! In dieser Tour stolpert der Spieler von einer Evolutions-Sackgasse in die nächste, und nach einer Stunde müden Klickens entwickelt sich der Spielspaß endgültig in Richtung »nicht vorhanden«.



q-pop

320 x 200 Pixel · ■ 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · ■ S'Blaster Mono · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · ■ CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Kiwi
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 12 MByte
CD-Belegung:	ca. 12 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 6 (abwechselnd)

21

MARCO POLO

Vom Spaghetti-Importeur zum Multimedia-Opfer: Marco Polo als tragische Figur in einem seichten Handelsspiel mit Lerneffekt.



Stadtbesuch und Handel werden mit solch schlichten Standbildern illustriert

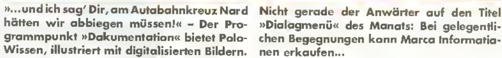
Im 13. Jahrhundert gab's keine Charterflüge in ferne Kontinente. Da mußte sich der Reisewillige schon selber in den Sattel schwingen, um das ferne China zu erreichen. Der venezianische Kaufmann Marco Polo war nicht auf Erholung im Schatten der Großen Mauer aus, sondern an Handelsbeziehungen interessiert. Seinerzeit war das Reisen mit Gefahren verbunden, wie uns dieses »Spiel zum Entdecker« lehrt. Banditen an allen Ecken und Enden, aggressive Heiden und eine Seuche zwischendurch machen den Trip zu einem kurzweiligen Ereignis. Wütet die Pest, tangiert dies unsere Spielfigur wenig: Wohlbehalten spaziert Marco zum Markt, wo sich das allgemeine Siechtum preismindernd auswirkt.

Kern der Asien-Entdeckung ist selbstredend der Handel. In Stadt A kauft man Kleidung, Gold, Hanf oder eines der anderen zahlreichen Güter jener Epoche. Damit klickt man sich zu Stadt B vor und kann – sofern kein Überfall uns per Zufall ereilt – den Ramsch mit Gewinn abstoßen. Kameltreiber und bewaffnete Eskorten lassen sich vor jedem Trip anheuern. Essentiell und nicht minder bargeldbedürftig: der Einkauf von Nahrung für unterwegs – wir wollen nicht ständig am Kamel-McDrive halt machen...

Der Zufall regiert auch bei der Zuweisung von Missionen. Auf gut Glück wird man mit konkreten Aufträgen der Güteklasse »Hole mir dieses-jenes aus Sowieso« betraut. Beim Rumgeklicke auf der Landkarte murmelt ein deutscher Sprecher historische Hintergrundinformationen und so manchen Hinweis über lohende Zielorte. Geschichtswütige können auch in einer Marco-Polo-Datenbank blättern, die als separater Programmpunkt enthalten ist. Die eintönigen Menübilder wurden durch digitalisiertes Bild- und Videomaterial aufgemotzt. (hl)







»...und ich sag' Dir, am Autobahnkreuz Nord hätten wir abbiegen müssen!« – Der Programmpunkt »Dokumentation« bietet Polo-Wissen, illustriert mit digitalisierten Bildern.

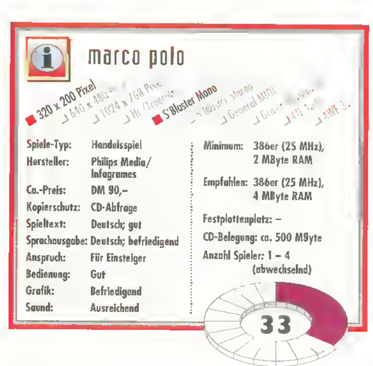
Nicht gerade der Anwärter auf den Titel »Dialogmenü« des Monats: Bei gelegentlichen Begegnungen kann Marco Informationen erkaufen...

heinrich lenhardt

Da passiert nicht viel – und wenn was passiert, ist meist der Zufall im Spiel. Waren kaufen, den nächsten Ort anklicken, Waren verkaufen – sofern man nicht unterwegs von Banditen angemacht wird. Zu soviel Schlichtheit paßt die »Mein erstes Malprogramm«-Grafik ganz gut; der Dudelfaktor der bemüht exotischen Musik bringt jeden Zehennagel mühelos zum Wellen.

Nein, da könnt Ihr mich auch mit der großen Asienkarte nicht beeindrucken: Marco Polo ist ein Schlafwandler. Müde Missionen und Zufallsereignisse schaffen keine Motivation. Nach dem 38. Kameltreiber-Anheuern und immer wieder gleichen Basarbesuchen wird auch der gutmütigste Forscher lustlos.

Über den »Da lernt man was«-Faktor versucht der Hersteller mit berechtigter Verzweiflung, seinem Marco Polo eine Marktplatznische zu retten. Meinetwegen; Familienfreundlichkeit demonstriert das Handelsspiel light durch Vier-Spieler-Modus und einfache Bedienung. Man muß aber schon von der arg genügsamen Sorte sein, um sich der rasch ausbreitenden Eintönigkeitsaura dieses Schlumerpolos zu entziehen.



marco polo

320 x 200 Pixel · 640 x 480 · 1024 x 768 Pixel · S'Blaster Mono · General MIDI

Spiele-Typ:	Handelsspiel
Hersteller:	Philips Media/ Infogrames
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend
Minimum:	386er (25 MHz), 2 MByte RAM
Empfohlen:	386er (25 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 500 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)

33





Einfache Bedienung durch Icons





... Weg zum Thron...







ASCENDANCY

Wird die Firma zu groß, drängt mancher Kreativer nach Selbständigkeit: Ein Häuflein Ex-Programmierer von Origin gründete die »Logic Factory«. Mit dem leicht zugänglichen SF-Strategiespiel »Ascendancy« liefern die Renegaten ein respektables Debüt ab.



Dieser Planet erreicht im Spätstadium des Spiels mit Hilfe von Lebensraum-Kuppeln beinahe maximale Platzausnutzung

Lange Zeit lebten die Minions so friedlich und zufrieden zusammen, wie man das von geschlechtslosen Roboterwesen erwarten darf. Doch eines Tages meldete sich das große Zentralgehirn zurück und schickte seine willigen Blechkameroden in die Weiten der Galaxis. Aus den harmlosen Androiden wurden unbarmherzige Angriffsmaschinen, deren Effizienz im Nahkampf jede einzelne Invasion zu einem Erfolg machte. Das Zentralgehirn frohlockte, übersah aber eine Kleinigkeit: Das Volk von nebenan hatte dummerweise die weitaus besseren Kampfschiffe...



Die Entwicklung zum riesigen Sternenreich. Schön zu sehen: Anstelle von Zahlen veranschaulichen Sinnbilder den wirtschaftlichen und technischen Stand.

»Ascendancy« ist das Erstlingswerk der Softwareschmiede Logic Factory. Präsident Jason Templeman, Chefprogrammierer von »Strike Commander«, hat sich mit anderen Ex-Origin-Mitarbeitern zusammengetan, um auf eigene Faust Spiele zu produzieren. So überrascht es nicht, daß das Debüt neben einer schönen Aufmachung auch inhaltliche Stärken zu bieten hat: 21 Rassen stehen zur Verfügung, die alle unterschiedliche Spielziele und Spezialfähigkeiten haben. Während das eine Volk diplomatische Glanzleistungen vollbringt, kommt das nächste

jörg langer

Im Kampf um meine Gunst mußte Ascendancy gegen »Master of Orion« antreten. Obwohl letzteres in Sachen Diplomatie und Schwierigkeitsgrad die Nase vorn hat, wollte ich Ascendancy eigentlich zum »Sieger nach Punkten« erklären. Denn das Debüt von Logic Factory wirkt durchweg ausgereift; Grafik, Sound und Bedienung lassen kaum Wünsche offen. Durch die strikte Begrenzung der Raumschiffzahl verhindert Ascendancy unübersichtliche Riesenflotten. Dies kommt dem Spielfluß ebenso zugute, wie das Überspringen ereignisloser Runden und die Selbstverwaltung der Planeten. Zusammen mit der gelungenen Bedienung kann sich der Spieler voll aufs Galaxien-Erobern konzentrieren.

Doch eben das fällt aufgrund der Logik-Bugs zu leicht; bei sämtlichen gespielten Partien war ich den Computervölkern bald sowohl quantitativ als auch technologisch überlegen. Während Einsteiger und vielleicht auch Fortgeschrittene an diesem Punkt vorbeisehen können, werden Profis klar unterfordert, zumal es keine Mehrspieler-Option gibt.

Trotz dieser Kritik habe ich Ascendancy geraume Zeit mit großem Vergnügen gespielt – es vermittelt wie kein anderes Programm das Gefühl, Flottenchef und Planetengouverneur in einer Person zu sein.



Die farbig eingekreisten Planeten verfügen über Schutzschilde

mit unwirtlichen Ödplaneten zurecht, die dritte Gattung beherrscht die Kunst der Teleportation – und so weiter. Nachdem Sie sich für eine Rasse entschieden haben, sitzen Sie auf Ihrer reichlich rückständigen Heimatwelt. Über dem Planetenhintergrund befindet sich ein Raster, dessen Felder die Nutzungsmöglichkeiten des Bodens andeuten: Weiße Felder sind der Standard, schwarze unbrauchbar; auf blauen Flächen wird besonders gut geforscht, rote sind für Industrie prädestiniert, grüne eignen sich für Landwirtschaft. Seltene Ruinen bergen technische Errungenschaften, die weit über dem Wissenstand Ihrer Rasse liegen können. Ansonsten ist die Forschung eine mühsame Angelegenheit; erst nach einiger Zeit verfügt man über die Vorrausetzungen zum Raumschiffbau.

Damit ist das Tor zu den Sternen aufgestoßen und ein erstes Kolonieschiff stürzt sich mutig in eine der Star Lanes, mit denen die Systeme verbunden sind. Außer den blauen Sternenstraßen findet man noch rote Verbindungen, deren Durchquerung sehr viel länger dauert. Jeder Zug in Ascendancy symbolisiert einen Tag; ereignislose Runden werden auf Wunsch im Zeitraffer abgehandelt. Sobald ein Gebäude fertig ist oder arbeitslose Bevölkerung zur Verfügung steht, erhalten Sie eine Meldung darüber und können per Mausklick zu der entsprechenden Stelle springen. Schon nach wenigen Spielstunden kontrolliert man ein Dutzend Planeten, die alle verwaltet werden wollen. Glücklicherweise haben die Programmierer eine Automatikfunktion



im wettbewerb

Master of Orion	79
ASCENDANCY	**77**
Alien Legacy	76
Space Federation	56
Outpost	55

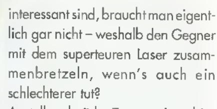
Ascendancy bietet viel fürs Auge und damit eine sehr gute Zugänglichkeit; statt Zahlenwüsten sieht man aussagekräftige Grafiken. Das ebenfalls einfach zu bedienende Master of Orion ist langfristig die bessere Wahl, da es stärkere Computergegner, detailliertere Forschung und viel Diplomatie bietet. Bei Alien Legacy besiedeln Sie die zahlreichen Planeten und Monde eines einzelnen Sonnensystems, während sich langsam die Hinweise auf eine unbekannte Bedrohung mehren. Space Federation versucht den Spagat zwischen Action- und Strategiespiel, bewahrt sich aber nur mit seinem Zwei-Spieler-Modus vor dem Wertungsabsturz. Was bei den Konkurrenten nur ein Teil des Spielgeschehens ist, wird vom öden Outpost zum Selbstzweck erklärt: Das Errichten einer Kolonie auf einem fremden Planeten.



In einem umkämpften Planetensystem zoomen wir an ein glückloses feindliches Schiff heran

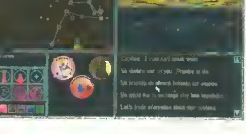


Der Forschungsbau zeigt die Verknüpfung zwischen den Wissensgebieten



Van der Kolonienübersicht verzweigt man direkt zu den einzelnen Planeten

eingebaut; die Planeten bauen eigenständig neue Strukturen, wenn auch etwas planlos.
Die Computergegner versäumen es grundsätzlich, als erste Orbitalstruktur einen Schild zu errichten, mit dem der Planet und alle weiteren Flugkörper in der Umlaufbahn erstmal geschützt wären. Stattdessen bauen sie munter Raumflughäfen, auch wenn diese teurer und bei vielen Planeten faktisch nutzlos sind. Deshalb kann der skrupellose menschliche Spieler fast problemlos viele Feindwelten einnehmen; nur die großen Kolonien werden vom Computer mit Schilden, Tarnvorrichtungen und Raketenbasen geschützt.
Die Kolonie-Module verschlingen zwar Bauzeit, benötigen aber keine zusätzliche Bevölkerung. Also kann auch ein schwach bevölkerter Planet vollgestopfte Kolonie-Schiffe losschicken, die gleich eine ganze Reihe neuer Planeten besiedeln. Auf diese Weise breitet sich der Spieler schnell aus und kann entsprechend mehr produzieren. Die dadurch ermöglichten, zahlreichen Forschungseinrichtigungen bringen auch noch die technologische Überlegenheit mit sich. Spielerische Kehrseite dieses Entwicklungsvorsprungs: Viele der Technologien, die an sich sehr interessant sind, braucht man eigentlich gar nicht – weshalb den Gegner mit dem superteuren Laser zusammenbretzeln, wenn's auch ein schlechterer tut?
Anstelle schnöder Textanzeigen bietet Ascendancy einen scrollenden, drehbaren Forschungsbaum. Leere Kreise zeigen, welche Forschungen zur Zeit möglich wären, ausgefüllte Ringe stehen für erreichte Technologien. Die Entwicklungen lassen sich im wesentlichen in zwei Bereiche einteilen: Gebäude und Raumschiffmodule. Wasserkraftwerke sorgen beispielsweise für größeren industriellen Ausstoß, Raumwerften erlauben den Umbau von Schiffen, Kuppelbauten erhöhen die Maximalbevölkerung des Planeten. Beim Bau von Raumkreuzern stehen insgesamt vier Größenmodelle zur Verfügung, die unterschiedlich viele Bauteile aufnehmen können. Ein Modul kann sowohl ein Antrieb sein, als auch eine Waffe oder ein Invasionstrupp. Auf einen Klick hin erhalten Sie die Funktionsweise eines Moduls erklärt – oder wußten Sie, daß man per Gravitationskatapult auf einen Schlag zur gegenüberliegenden Seite der Sonne geschleudert wird?
Sobald Sie auf eine der anderen Rassen treffen, stehen diplomatische Aktionen wie Kriegserklärung, Tausch von Informationen oder Allianzen zur Verfügung. Man kann andere Völker um Flottenhilfe für bestimmte Planeten bitten oder sie gegen eine andere Rasse aufstacheln. Kommt es zum Konflikt, schicken Sie Ihre Flotte in die Schlacht.



Die ehrenhaften Okulans vertrauen uns ein weiteres Mal

heinrich lenhardt

Beim gut gemeinten Tutorial bin ich fast eingeschlafen – einfach drauflosspielen bringt mehr. Mit überschaubaren Menütiefen und Meldungen wichtiger Ereignisse gibt sich Ascendancy lockerer als der Genre-Durchschnitt. Ein Segen für Strategie-Einsteiger, die angesichts von Hardcore-Hexaganargien Hautausschlag bekommen: Nach nie war die Weltraum-Ausbreitung so leicht bedienbar wir heute.
Neben dem nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrad nehme ich Ascendancy eine gewisse Überraschungs-Armut krumm. Zwar geht man bei der Bedienung erfreuliche Wege, aber das stete Planetenerobern ist auch nicht abwechslungsreicher als bei den zahlreichen Mitbewerbern. Hier nach ne Welt, da nach ne Erfindung – der letzte Genialitäts-Tick, der Meilensteine wie »Civilization« auszeichnet, wird vermißt.
Das erhoffte Meisterwerk ist's nicht geworden, aber eine echte Bereicherung des Genres. Mit seiner hochauflösenden Übersichtlichkeit und dem routiniert-gefälligen Spielablauf sorgt Ascendancy zumindest mittelfristig für Kurzweil.



Bis zu sechs Konkurrenzrassen versuchen uns das Leben schwer zu machen

Außer auf den Planetenoberflächen findet das Geschehen in zwei verschiedenen Kartenmodi statt: Die Sonnensysteme zeigen die einzelnen Planeten, Sternentore, Schiffe und Geschosse, wobei sich die Karte drehen und zoomen läßt. Farbige Linien deuten nicht nur an, wo auf einem Koordiantenraster sich das Objekt genau befindet, sondern auch die ungefähre »Höhe«. Blitzschnell wird ein Schiff angeklickt, darauf die Waffe und dann das Ziel – schon gibt es eine Explosion und etwas Weltraumschrott. Auf der eigentlichen Galaxiskarte stellt jedes Sonnensystem nur einen kleinen Punkt dar. Diese Ansicht kann ebenfalls gedreht und vergrößert werden; auf einen Blick sind Sternenstraßen, kontrollierte Systeme und Flottenansammlungen zu erkennen.
Die Anleitung zu Ascendancy läßt bewußt viele Dinge offen, die der Spieler selbst herausfinden soll. Mehrere Tutorials erleichtern den Einstieg in das Programm. Während sich Planetendichte, Zahl der Konkurrenten und politisches Klima einstellen läßt, fehlen verschiedene Schwierigkeitsstufen beim Computergegner. Eine deutsche Version des Spiels soll in Kürze bei Softgold erscheinen. (la)

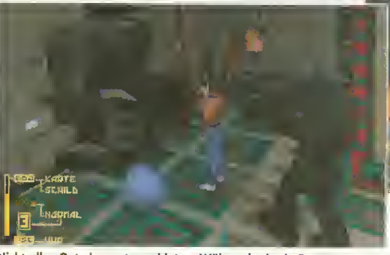


Die Speicher-Funktion dient gleichzeitig als Statistik



FADE TO BLACK

Weg mit den Plattfarmen – der maderne Held verlangt nach einer 3D-Welt! »Flashback«-Veteran Conrad wandelt jetzt durch 3D-Karridore, um außerirdische Marphbuben zu bekämpfen.



Nicht alles Gute kammt van hinten: Während wir ein Extra-Schränkchen plündern, tappt ein Wächter heran. Hier zu sehen in der niedrigsten Aufläsung, die auch auf narmatsterblichen 486-Systemen nach für Spielfluß sargt.

Die einen streben nach Ruhm oder Reichtum, die Software-Industrie strebt nach dem »Cinematic Feel«. Kaum eine Pressemitteilung kammt ahne diese Floskel aus, im neudeutschen Computerjargan gerne als »Filmatmasphäre« übersetzt. Das französische Programmierteam Delphine war schan hinter diesem Effekt her, als der Stand der Hardware aufwendige 3D-Sperenzien nach gar nicht erlaubte. Beim Actian-Adventure »Flashback« sah man den Helden brav van der Seite durchs Geschehen hüpfen; flüssigste Animationen und Zwischensequenzen halfen der Atmasphäre auf die Sprünge.


640 x 400 Pixel: Hachaufläsender 3D-Genuß – aber bitte mit Pentium! Sonst wird's schnarchig.

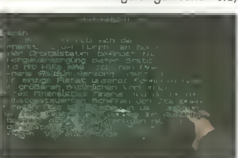

320 x 240 Pixel: Cinemascape-Look auch für kleinere Systeme; ein annehmbarer Grafik-Kampramiß.


32D x 200 Pixel: Grab, aber zweckmäßig. Zugunsten des Tempas verzichten 486-Besitzer gezwungenermaßen auf mehr Details.

Seit der Veröffentlichung dieses Titels ist eine ganze Technik-Generatian vergongen. Bei der Entwicklung des Nachfalgers »Fade ta Black« wurden kansequenterweise Amiga und 16-Bit-Videaspiele van der Priaritätenliste getilgt. Ein dicker PC mit CD-ROM muß es sein, denn die neuen Abenteuer von Canrad B. Hart finden höchst dreidimensianal statt. Sah man den Heraen bei Flashback noch van der Seite, stapft er jetzt durch eine berechnete 3D-Welt.

Bei seiner Heimkehr im irdischen Sannensystem wird Conrad jäh aus dem Weltraum-Tiefschlaf gerissen. Die Zeit seit dem letzten Spiel haben außerirdische Expansianslinge genutzt, um Kantrolle über die alte Heimat zu erlangen. Ausführendes Organ bei all der anstrengenden Unterdrückung sind graße grüne Männchen mit Marph-Tolent. Die sich frählich verwandelnden Krieger schleppen unseren Helden auch gleich ab. Im Hochsicherheitstrakt der Invasaren-Festung schmorend macht Conrad alsbald eine freudige Entdeckung: Er ist nicht allein. Der Gefangene Jahn O'Cannars gibt Anweisungen per E-Mail und sargt dafür, doß wir neben dem Empfangsgerät auch eine Waffe in die Zelle geliefert bekammen. O'Connars gibt Anweisungen für den gepflegten Ausbruch – und weist den Weg zur Widerstandsgruppe Madragore: Uns wird dach nicht der heraische Rausschmiß des Alien-Päbels aus dem heimischen Solarsystem glücken?

Van einer munter zaamenden Kamera eingefangen sehen Sie, wie Cannar Ihre Tastaturkammondas ausführt. Die


Nachrichten van Mitgliedern der Widerstandsgruppe Madragare halten Sie auf dem laufenden

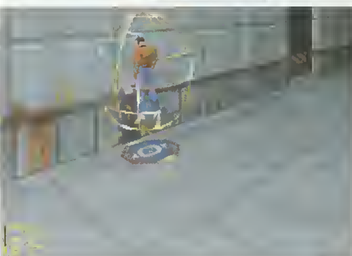
heinrich lenhardt

Der Tester registriert technische Bemühtheit, rautinierte Elemente und einen gewissen Unterhaltungswert – aber zugleich den Innavatians-Faktar einer Packung Filtertüten. Wenn man Fade to Black nur mit seinem Vargänger Flashback vergleicht, ist Delphine natürlich ein Quantensprung gelungen. Dreidimensianal ist's nun mal schicker als mit dem allen Flach-Laak. Und tratz mancher Hakeligkeit bei der Tastaturmeisterung ist Fade ta Black fairer designt. Man kann's spielen und die sechs graßen Missianen wecken Neugier. Aber die platte Story, arg simple Puzzles und sich wiederhalende Gegner drücken den Faszinatiansfaktar. In Sachen Atmasphäre und »Being there«-Gefühl mäge man sich ein Beispiel an Origins Biafarge nehmen.

Ein ganz manierlicher Vertreter seines Genres, aber kein Superschwergewicht, das uns allen zu neuen »Aha«-Erlebnissen verhilft. Immerhin: Wenn Sie generell Actian-Adventures im 3D-Outfit schätzen, ist Fade to Black sicherlich kein Fehlkauf.



Feuergefecht in Super VGA: Ein Fadenkreuz zeigt an, welchen Morph-Schurken wir treffen können. In diesem Moment erreicht ein gegnerischer Schuß unseren Helden, was eine Schwächung der Schutzweste bewirkt.



Hochauflösende Heilung: Unter Super VGA lassen wir uns an der Medi-Station wieder volle Schutzwesten-Energie verpassen.

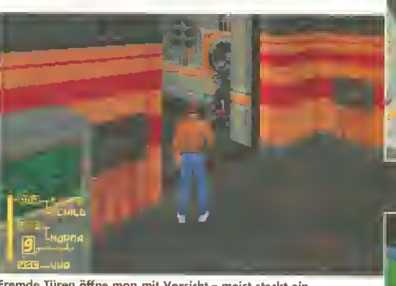
komplexe Steuerung entzieht sich anfangs jeglicher Bändigungsversuche: Zwar lassen sich auch Maus und Joystick heranziehen, aber ganz ohne Keyboard kommen Sie nicht aus. Unsere Spielfigur kann rennen, kriechen, springen, zur Seite gehen, sich drehen, die Waffe in Anschlag bringen, schießen und Gegenstände aus dem Inventar verwenden. Dazu kommt die Space-Taste als Allzweck-Waffe in der Kategorie »benutzen«: Sie aktiviert Lift- oder Teleporter-Schalter und öffnet die beliebten Schränkchen, in denen sich nützliche Gegenstände befinden. Richtig komfortabel haben es nur Besitzer von Edel-Joysticks mit programmierbaren Extra-Buttons.



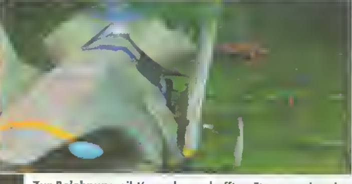
im wettbewerb

System Shock	91
Bioforge	78
FADE TO BLACK	**70**
Alone in the Dark 3	67
Flashback	59

Man muß nicht schwarz sehen für Fade to Black, aber zum direkten Konkurrenten Bioforge fehlen doch ein paar Pünktchen. Atmosphäre, Steuerung, Design-Feinschliff und damit auch die Motivation sind bei Origins SF-Action-Adventure besser. Für höchste Ansprüche empfiehlt sich weiterhin System Shock, dessen Mischung aus Abenteuer, Rollenspiel und 3D-Ballerei äußerst gehaltvoll ist. Immerhin verweist Fade to Black seinen 2D-Vorgänger Flashback sowie Infogrames' uninspirierten Grusel-Western Alone in the Dark 3 auf die Plätze.



Fremde Türen öffne man mit Vorsicht – meist steckt ein Gegner dahinter



Zur Belohnung gibt's nach geschafften Etappen eine der schicken Render-Animationen zu sehen

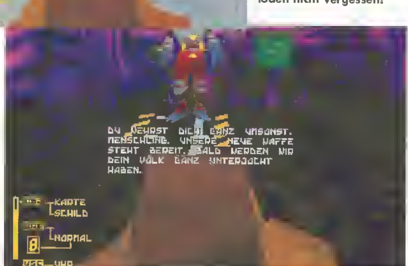


Ei, wie nett: Geschniegelte, animierte Menüs und Reminder-Bildchen für jeden gesicherten Spielstand.

Der Spielablauf ist nicht ganz sa ereignisreich, wie die manumentale Tastenbelegung verspricht. Man sucht neue Ausgänge, erledigt zwischendurch zwei, drei Gegner und hält nach Extra-Behältern Ausschau. Egal ab Lebensenergie, Schlüssel, Granate oder ein Briefchen van Freunden der Widerstandsgruppe; in den Kammädchen schlummert stets was unbekanntes Gutes, als wär's ein Überraschungsei. Eine Kreisanzeige warnt, sabald uns ein Gegner ins Visier nimmt. Sie sallten dann schleunigst vam Lauf- in den Kampfmodus umschalten. Conrad zückt seine Waffe und reagiert jetzt anders auf Richtungsänderungen. Er bleibt stehen; mit den Pfeiltasten steuern Sie seine Arme, um den Gegner genau anzuvisieren. Ein Fadenkreuz verrät, wenn Sie das Ziel angepeilt haben und sich ein Schuß lahnt. Die Munitiansanzeige sallte man stets im Auge behalten; nachgeladen wird nicht autamatisch.

Drei Grafikauflösungen stehen zur Wahl. Bei 320 x 200 Bildpunkten sieht die 3D-Welt zwar recht kantig aus, ist auf einem gehabenen 486er aber tadellas schnell. Unterhalb der 50-MHz-Grenze müssen Sie zu weiteren Tempamacher-Tricks greifen: Detailreichtum der Grafik, Shading und Größe des Spielfensters lassen sich herunterfahren. Die SVGA-Auflösung van 640 x 400 Punkten ist Pentiums varbehalten: Erst mit 90 MHz macht diese Darstellung Freude. Als Kampromiß gibt es nach den Zwischenmadus 320 x 240.

Die Robot-Spinne steckt eine Menge Treffer ein – zwischendurch nachladen nicht vergessen!



Den außerirdischen Invasoren geht die Muffe: Große Sprüche angesichts unserer Fortschritte.

Auch bei Delphine läßt man die Grafikcamputer fleißig rechnen und rendern: Bei Erreichen bestimmter Etappenziele ader dem Ableben der Spielfigur werden hächst ansehnliche Zuguck-Animatianen abgespielt. Bereits erreichte Filmchen lassen sich in einer Art virtuellem Kina wieder varführen – quasi der »Ich beeindrucke mein saziales Umfeld«-Madus. Zehn Spielstände kännen jederzeit gespeichert werden. (hl)



fade to black

320 x 200 Pixel · 640 x 480 Pixel · S'Blaster Mono · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Adventure
Hersteller:	Delphine/ ElectronicArts
Ca.-Preis:	DM 130,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10 oder 40 MByte
CD-Belegung:	ca. 540 MByte
Anzahl Spieler:	1

70


MACHT DER ALLMACHT

PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE

Trouble im Tempel: Pitfall Harry Jr. muß seinen gekidnappten Vater befreien. Activisions gelungene Fortsetzung des Klassikers »Pitfall!« läuft nur unter Windows 95.



Mein erstes Windows 95-Spiel: Nachdem die Pitfall-CD ins Laufwerk geschoben wurde, erscheint automatisch dieser Bildschirm. Einfach auf »Play« klicken und schon geht's los.

Harry Jr. saust durch den Tempel: Das neue Pitfall-Abenteuer ist eine Umsetzung des Konsolenspiels, das vor einem Jahr für Super Nintendo und Mega Drive erschien.

Sie erinnern sich bestimmt noch an Pitfall-Harry: Der arme Kerl mußte vor rund zwölf Jahren durch einen gorstigen Dschungel sprinten, um in möglichst kurzer Zeit 32 Schätze einzusammeln. Jetzt steckt er wieder in Schwierigkeiten, denn Erzschurke Zokelua hat ihn einfach gekidnappt. Glücklicherweise war Harry die letzten Jahre nicht untätig und hat Harry Jr. in die Welt gesetzt. Der Filius muß ihn jetzt retten: Sie steuern den Nachwuchshelden im ersten PC-Profispiel, das nur unter Microsofts neuem Betriebssystem Windows 95 läuft.

Die Vorteile des neuen Windows merkt man schnell: CD ins Laufwerk, »Play«-Button drücken und los geht's – das lästige Soundkarten-Gepfriemel entfällt. Harry ist nicht nur famos animiert, sondern überrascht auch noch stundenlangem Spiel immer wieder mit neuen Bewegungen wie grandiosen Hechtrollen, halsbrecherischen Salti oder beeindruckenden Peitschenaktionen. Außerdem läßt sich Harry Jr. bei großen Sprüngen in der Luft steuern, was auch wieder andere Effekte zur Folge hat.

14 grafisch unterschiedliche Levels wollen von Ihnen geknackt werden. Harry muß dabei von Ast zu Ast hüpfen, an Lianen schwingen oder über Plattformen springen. Der richtige Weg zum Ausgang erschließt sich nicht immer auf dem ersten Blick, sondern muß teilweise erst ausgetüftelt werden. Verschlossene Türen und Schalter in Kombination mit geschickten Sprüngen führen meist zum Ziel.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in zwei Stufen einstellen und steigt jeweils von Level zu Level an. So haben auch Einsteiger die Möglichkeit, sich mit Harrys Fähigkeiten vertraut zu machen. Sein Repertoire umfaßt nicht nur laufen, springen, ducken, hangeln und kriechen, sondern auch Peitschenschläge und den Einsatz diverser Waffen. Neben der Steinschleuder, für die Sie immer wieder Munition finden, steckt Harry des öfteren magische Waffen der Mayas ein.

Harry Jr. benutzt neben profanen Lianen auch Spinnennetze als Trampolin, Affenschwänze als Katapult, Loren als rasantes Fortbewegungsmittel oder die Peitsche, um sich über krokodilverseuchte Gewässer zu hangeln. Auch wenn es manchmal gefährlich ist, sollten Sie möglichst viel Munition und Maya-



Wie sein Vater schwingt sich Harry Jr. mit Lianen durch den Dschungel



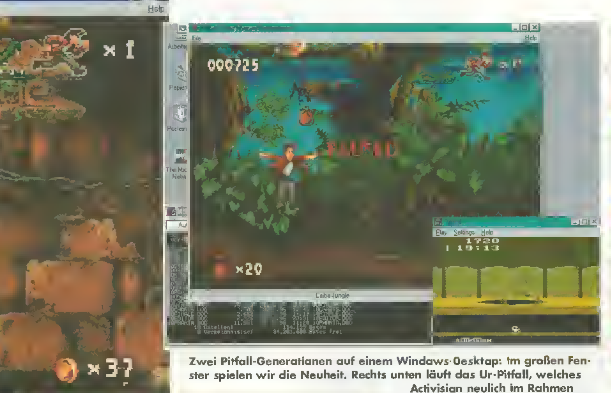
Dank der Continues darf man im selben Level weiterspielen

heinrich lenhardt

Im Prinzip ein schönes, erstaunlich intelligentes Jump-and-Run – aber leider nicht perfekt. Das Level-Design ist zwar frei von Sackgassen, aber reich an Umwegen. Wer einmal die entscheidende Liane verpaßt, wird oft ein Stück zurückgeworfen und muß immer wieder die gleich Passage aufs Neue meistern. Außerdem merkt man dem Programm an, daß es nicht primär für PCs entwickelt wurde, sondern eine Konsolenumsetzung ist. Die komplexe Steuerung verlangt nach einem Joystick oder Pad mit vier Feuerknöpfen. Sonst müssen Sie die Tastatur zur Hilfe nehmen, was bei dieser Art von Spiel nicht gerade optimal ist.

Wie flüssig Animationen und Scrolling sind, hängt auch von Ihrem System ab: Bläst man das Pitfall-Window auf volle Bildschirmgröße auf, quittiert dies mancher Mittelklasse-486er mit bescheidenen Frame Rates und abgehackten Animationen.

Auch für ein Jump-and-Run unter Windows 95 kann also der dicke Pentium nicht schaden...



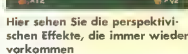
Zwei Pitfall-Generationen auf einem Windows-Desktop: Im großen Fenster spielen wir die Neuheit. Rechts unten läuft das Ur-Pitfall, welches Activision neulich im Rahmen seines »Atari 2600 Pack« wiederbelebte.

Hier sehen Sie die perspektivischen Effekte, die immer wieder vorkommen



Der weiße Skorpion zeigt den Weg: Dort dürfen Sie gleich das alte »Pitfall« spielen.

Waffen einsammeln. Am Ende mancher Levels warten dicke Endgegner auf Klein-Harry, die es wahrlich in sich haben. Sollten Sie nur noch ein Bildschirmleben übrig haben, empfiehlt sich ein Besuch in den »Loltun Vaults«, wo Sie neue Leben erhalten. Vorher müssen Sie aber eine »Sensa«-Variante lösen. Herumliegende Goldmünzen erhöhen zusätzlich ab einer gewissen Anzahl die Bildschirmleben. Wer plötzlich einen großen, pixeligen Skorpion sieht, hat nicht einen Programmfehler gefunden, sondern einen Hinweis. Im neuen Pitfall ist nämlich auch der Vorgänger enthalten, der bereits im »Atari 2600 Action Pack« für den PC umgesetzt wurde. Wo immer Sie auf den weißen Skorpion stoßen, finden Sie einen Teleporter, der Sie den Klassiker spielen läßt. Der Spielstand läßt sich nicht jederzeit speichern, aber das Programm merkt sich, welche Levels Sie erreicht haben. Beim nächsten Programmstart darf man bereits absolvierte Abschnitte überspringen. (fs)



Was hab' ich damals »Pitfall!« auf meinem Atari VCS gezockt! Stundenlang sprang ich mit Harry über Baumstämme oder hüpfte Krokodilen auf den Kopf. Mayan Adventure ist ein würdiger Nachfolger: Die Animationen sind fantastisch und die Levels abwechslungsreich designt.
Außerdem gefällt mir die Idee mit dem recycelten Ur-Pitfall. Den Atari-Klassiker zockt man gerne mal zwischendrin, bevor es wieder zurück ins eigentliche »Hauptspiel« geht, das für mich das beste Jump-and-Run auf dem PC ist.



im wettbewerb

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE	79
Atari 2600 Action Pack	78
Cool Spot	76
König der Löwen	74
Pac in Time	61

Die schönste Grafik und die spannendsten Levels haben die Pitfall-Neuauflage an die Jump-and-Run-Spitze katapultiert. Wenn Sie neben Harry auf weitere alte Bekannte der Spielegeschichte stoßen wollen, ist das Atari 2600 Action Pack mit originalen Umsetzungen der Activision-Klassiker interessant; dort dürfen Sie das Ur-Pitfall ohne Umwege spielen. Zwei gelungene Hüpfspiele sind Cool Spot, das mit putzigen Slapstick-Einlagen glänzt, und die knackige Film-Umsetzung König der Löwen. Beide reichen in punkto Grafik und Leveldesign aber nicht an Pitfall heran. Ebenfalls aus den Urzeiten der Videospiele stammt Pac Man, der in Pac in Time ein mittelmäßiges Jump-and-Run-Comeback abgibt.



pitfall: the mayan adventure

320 x 200 Pixel, 640 x 480 Pixel, 1024 x 768 Pixel, Hi-/Truecolor, S'Blaster Mono, S'Blaster Stereo, General MIDI, Gravis Ultrasound, CD-Audio, AWE 32

Spiele-Typ:	Jump-and-Run
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Win 95
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 15 MByte + Audiotracks
Anzahl Spieler:	1

79

TRIAZZLE

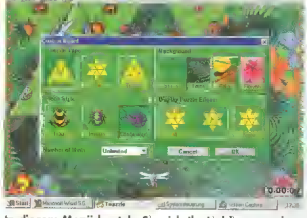
Bunte Fröschlein und Käferchen wollen wiedervereinigt werden. Puzzlen Sie in »Triazzle« munter drauf los.



Wo paßt der Stein nur hin? Puzzlefreunde sind beim bunten »Triazzle« gut aufgehoben.

Kalte Winterabende waren einst prädestiniert für ausschweifende Puzzleorgien: Ein anheimelndes Feuerchen im Kamin und ein gutes Auge für die 5.000 Teilchen, aus denen man ein Motiv der Lüneburger Heide zusammensetzt – da kam Freude auf! Der arme PC stand derweil vernachlässigt in der Ecke. Berkeley Systems, Schöpfer der »After Dark«-Bildschirmschoner, schaffen Abhilfe: »Triazzle« ist ein grafisch aufwendiges Puzzlespiel der digitalen Art.

Das Windows-Programm basiert auf dreieckigen Puzzleteilen, die mit Motiven von Schmetterlingen, Käfern, Schnecken und Fröschen verziert sind. Die Spielsteine müssen in ein vorgegebenes Grundraster eingefügt werden. Das ist entweder ein großes bzw. kleines Dreieck oder ein sechszackiger Stern. Das kleine Raster bietet Platz für acht Teile, das große Dreieck für 16 Puzzlestücke. Im Stern finden 12 Teile Platz, die mit der Maus von der freien Fläche auf das Raster gezogen werden. Mit einfachen Klicks drehen Sie die Teile so, daß sie passen. In den einfachen Schwierigkeitsgraden helfen Symbole in den Ecken, die ersten Teile einzupassen. Wenn Sie bereits zwei Gegenstücke der Steine kennen, ist es leicht, das passende Teil zu finden. Ohne diese Hilfe steigt der Knobelfaktor enorm an und Sie müssen öfter alles umbauen.



In diesem Menü basteln Sie sich Ihr Lieblingspuzzle zusammen

Neben diversen voreingestellen Schwierigkeitsgraden dürfen Sie sich auch eine maßgeschneiderte Konfiguration gönnen. Die Farm des Bretts, die Hintergrundgrafik und die Motive der Spielsteine lassen sich einstellen. Außerdem bestimmen Sie, wie oft die Hilfefunktion das Beschummeln des PCs erlaubt. Der Klick auf das Fragezeichen-Symbol zeigt nämlich die Position eines beliebigen Steins auf dem Spielbrett an.

Grafisch ist Triazzle bezaubernd. Passen zwei Spielsteine zusammen, bewegen sich die edel gemalten Figuren anmutig. Eine sphärische, entspannende Musik läßt trotz der unerbittlich laufenden Uhr keine Hektik aufkommen. Sanfte Urwaldgeräusche versetzen den Spieler vom kargen Großstadtbüro in den dampfenden Dschungel. Als nette Zugabe informiert ein Menüpunkt über Hintergründe zu den Tieren und Pflanzen, die im Spiel vorkommen. **(fs)**

Geschafft! Das Puzzle erstrahlt in voller Pracht.

florian stangl

Triazzle fesselt nicht stundenlang vor dem Bildschirm, sondern wird immer wieder zwischendurch geladen. Dann knobelt man durch die schnuckelige Aufmachung motiviert ein Weilchen lang vor sich hin.

Die stilvolle Grafik paßt hervorragend zum ruhigen Soundtrack, der zwar nur aus einer Melodie besteht, aber weder langweilig nach monoton wirkt. Nur die Spielsteine dürften abwechslungsreicher sein, obwohl es im Vergleich zum Brettspiel-Vorbild von Dan Gilbert deutlich mehr zu bieten hat.

Den Motivations-Overkill darf man trotz der guten Präsentation nicht erwarten. In der Mittagspause macht sich Triazzle ganz gut, doch lange Nächte zockt man damit nicht durch. Immerhin liefert Berkeley Systems als Bonus ein Modul für ihre »After Dark«-Bildschirmschoner mit, das die bunten Tierchen auf den Monitor zaubert, ohne Ihre grauen Zellen zu fordern.



triazzle

320 x 200 Pixel · ■ 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · ■ S'Blaster Mono · ■ S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Puzzle
Hersteller:	Berkeley Systems
Ca.-Preis:	DM 80,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 MByte
CD-Belegung:	–
Anzahl Spieler:	1

61

KINGDOM

Ein Königreich für eine Spielidee: Läppische Adventure-Ansätze werden durch bescheidene Zeichentrick-Sequenzen zusammengehalten.




Die Kingdom-Definition von »Puzzle«: In einer Zeichentrick-Sequenz bekommen Sie einen Gegenstand geschenkt und gleichzeitig verraten, wo er eingesetzt werden soll.

Schon gemerkt? Immer wieder erscheinen Spiele für Leute, die eigentlich keine Computerspiele mögen. Flexible Bedienung oder größere geistige Anstrengungen sollen einer mutmaßlichen Mainstream-Zielgruppe nicht zugemutet werden. Also jagt man einen Film durch den Shredder, baut ein paar bescheidene Einfluß-Möglichkeiten ein und fertig ist das »interaktive Abenteuer«.

»Kingdom« besteht im wesentlichen aus Zeichentrick-Sequenzen, die verwaschen digitalisiert auf CD-ROM gebrannt wurden. Der Spieler klickt einen Punkt auf der Landkarte an und bekommt einen dazu passenden Zeichentrick-Schnipsel gezeigt. In seltenen Momenten des Glücks erhalten Sie einen Gegenstand, der im Inventar landet. Damit es nicht mörderisch knifflig wird, erscheint am unteren Bildrand ein Symbol, sobald der Einsatz eines Objekts sinnvoll sein könnte. Ferner wählt man einen von vier Zaubersprüchen fürs Gepäck aus – war das etwa schon alles?

Auf der Landkarte klicken Sie den nächsten Schauplatz an

Da dem Spieldesign keine sonderliche Sorgfalt widerfuhr, konnten sich die Programmierer umso intensiver der Hintergrundstory widmen. Allein die Namensfindung soll fünf Mannjahre verschlungen haben: Unser Held Lathan Kandor hilft dem Magier Daelan, die drei Relikte der Hand des Mabus zu finden. Letztere wurde bei den Kämpfen in Alkatesh zwischen den Brüdern Mobus und Torluk auseinandergerissen – schmerzhaft. Irgendwo sitzt auch noch eine gewisse Prinzessin Grace Delight, Herrscherin von Iscar (Kurierdienst? Autoverleih?), im Kerker des bösen Drakesblood. Klingt monumentaler, als es ist: Mit dem Gähndrang ringend tappen Sie durch 08/15-Schauplätze wie Zauberwald, Gruselmoor oder die verkehrsberuhigte mittelalterliche Kleinstadt.

Ein »episches, interaktives Abenteuer für die ganze Familie« ist Kingdom sicherlich nicht. Auch wenn die Packungsrückseite sich in dieser Richtung einen abprahlt: Ohne sehr gute Englischkenntnisse ist das Programm unspielbar. Zur englischen Sprachausgabe werden keinerlei Untertitel gereicht; die Kinderchen bedanken sich. **(hl)**

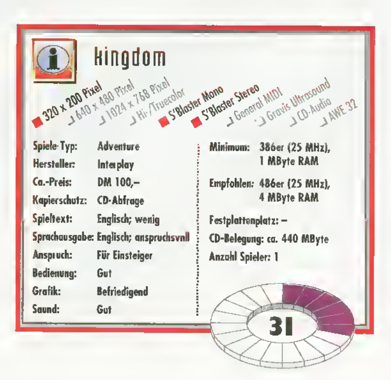
heinrich lenhardt

Weniger bedeutsame Privatsender würden diesen Märchen-Rautinekrom im sonntäglichen Vormittagsprogramm verstecken. Doch kaum hat man dem mäßig spannenden Fantasy-Zeichentrick einen Hauch von Interaktivität eingehaucht, läßt er sich als CD-ROM-»Spiel« teuer verhökern – ab da die Zielgruppe mitmacht?

Die wenigen spielerischen Elemente sind arg vom Zufall gebeutelt. Wo man einen Gegenstand geschenkt kriegt oder von bösen Geistern gebissen wird, muß auf gut Glück herausgefunden werden. Das Einsetzen der Objekte ist wiederum so läppisch – Anzeige am unteren Bildrand als Zaunpfahl-Wink! – daß der Anspruch in Richtung Nullpunkt abtaucht.

Die Videos sind weder grafisch (Zeichentrick auf gehobenem B-Niveau) noch technisch (man erblickte schon schärfere Zeugnisse der Digitalisierungskunst) so umwerfend, daß sie als alleiniger Motivations-Hochhalter taugen. Außerdem sieht man sich am Clipwerk rasch satt.

Wiederholtes Durchspielen scheitert an der rasch aufquellenden Langeweile. Und der »Für die ganze Familie«-Faktor wird mangels deutscher Texte zum Eigentor. Legen Sie Ihr gutes Geld lieber in ein paar Kaufkassetten mit Disney-Trickfilmen an.



kingdom

■ 320 x 200 Pixel · 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · ■ S'Blaster Mono · ■ S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Interplay
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; anspruchsvoll
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	386er (25 MHz), 1 MByte RAM
Empfohlen:	486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 440 MByte
Anzahl Spieler:	1

31

BLUE PLANET 2000

»Was Sid Meier kann, können wir schon lange« – denkste! Dieser offensichtliche »Civilization«-Abklatsch unterbietet das berühmte Vorbild in allen nur denkbaren Qualitäts-Kategorien.

Sid Meiers Civilization hat sich über die Jahre hinweg als Dauerbrenner erwiesen: Neue Versionen wie das demnächst erscheinende »CivNet« oder der Nachfolger »Colonization« zeigen, was alles in dem Spielprinzip steckt. Das von einer deutschen Softwarefirma stammende »Blue Planet« kopiert diesen Strategieklassiker ebenso schamlos wie schlecht. Auch hier geht es darum, die Erde oder einen ausgewürfelten Planeten zu besiedlen und als erstes ein Kolonieraumschiff zu starten.

Hoffentlich muß das Sid Meier nie sehen: Blue Planet scheitert kläglich als Civilization-Abklatsch.

Wie gehabt, beginnen Sie mit einer einzigen kleinen Stadt und bauen diese langsam aus. Blue Planet hält es allerdings für nötig, die Bedienung nicht-intuitiv und kompliziert zu halten. Anstelle der genial-einfachen Darstellung mittels Grafiksymbolen wie beim Vorbild, bekommt man hier nackte Zahlen vorgesetzt. Da sich die vorhandenen Buttons nicht verändern, wenn sie gedrückt werden, fehlt zudem jede positive Rückmeldung bei eigenen Aktionen.



Das nennt man »liebevolle« Grafik: maximal 16 Farben, stümperhaft im Bereich »braun bis dunkelrot« angesiedelt.



Dem Smiley vergeht bei solchem Trash das Lachen

Ist eine neue Technikstufe erforscht (es gibt 80 Stufen, weitestgehend Civilization-kompatibel), wird erst eine häßliche Erstklässler-Grafik eingeblendet, wofür selbst ein Pentium mehrere Sekunden braucht. Dann erscheint eine Minigrafik der Forschungsstufe, umgeben von vielen Fragezeichen, welche wohl das Erstaunen der Programmierer darüber symbolisieren, daß man immer noch am Spielen ist...

Auch wenn sich zu Beginn neben der Terrainverteilung die Anzahl der Gegner bestimmen läßt, hat man in einer typischen Partie erst nach längerer Zeit Kontakt mit einem der zwölf Kontrahenten – die Karte ist zu groß. Was soll's, denn nach einer Kriegserklärung wurden wir im Test sowieso nicht angegriffen. Wahrscheinlich muß auch der Computer seine Einheiten umständlich per Richtungs-Icons bewegen, anstelle direkt durch Anklicken des Zielfeldes – und das ist ihm einfach zu dumm... (hf)

henrik fisch

The Blue Planet 2000 ist absolut dreist bei Civilization abgekupfert, ohne auch nur ansatzweise dessen brillantes Spielgefühl zu erreichen. Abgesehen von der haarsträubenden Bedienung und der grottenschlechten Grafik macht der Clone einfach keinen Spaß. Es kommt keinerlei Konkurrenz auf, der zähe Spielablauf könnte maximal ein Fernseh-Testbild als Einschlafhilfe ersetzen.

Selbst die Idee mit dem Ressourcen-Lagern erweist sich bei näherer Betrachtung als alter Hut: In Civilization kaufte man sich in Krisensituationen einfach für teures Geld die nach im Bau befindliche Kampfeinheit. Einfacher, schneller, besser – dieses Motto trifft für jeden Vergleich zwischen dem Vorbild und seinem Plagiat zu.

Blue Planet kostet rund 80 Mark. Für ein paar Scheine mehr bekommen Sie eine CD-ROM, die sowohl Civilization als auch Colonization enthält. Die Kaufempfehlung fällt deshalb eindeutig zugunsten des Microprose-Originals aus.



blue planet 2000

■ 320 x 200 Pixel · 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · S'Blaster Mono · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Playcom
Ca.-Preis:	80 Mark
Kopierschutz:	Handbuchabfrage
Spieltext:	Deutsch
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Mangelhaft
Grafik:	Mangelhaft
Sound:	–

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte
CD-Belegung:	–
Anzahl Spieler:	1

19

SCREAMBALL

Zum Schreien: Auch die letzten Programmierer kammen auf die Idee, daß man mit einer Flipper-Simulatian reich und berühmt werden kännte. »Screamball« fährt gleich sechs Pinball-Tische auf.

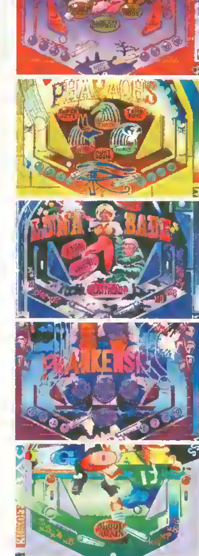


»Pirates« gehört zu den originelleren Vertretern des neuen Pinball-Sechserpacks

Neue Definitian der Urschrei-Therapie: Schauerlich rährt das Grallen aus der Redakteurskehle – nach ein Flipper auf nüchternen Magen. Auf dem Weg zum PC watet man bereits in diversen Pinball-Variatianen van 21st Century, nimmt mit einem Hechtsprung die Silverball-Ausläufer und bedenkt den Flipper-Liebling »Psycha Pinball« mit einem liebevallen Tätscheln. Nun alsa »Screamball« – da ist selbst der Schachtelbemalungs-Abteilung van U.S. Gald nichts mehr eingefallen. Alsa pinselte man eine junge Dame mit schreckensgeweiteten Augen auf die Packung, den Mund zum Schrei aufgerissen. Fehlt nur nach die Sprechblase »Hilfe, schan wieder ein PC-Flipper!«. Naja, sa übel ist dieser Sechserpack auch wieder nicht. Die einzelnen Tische lassen sich vam Hauptmenü aus anwählen, sind aber nicht miteinander verknüpft à la Psycha Pinball. Bis zu zwälf Spieler treten nacheinander bei den Mativen »Wild West«, »Pharaa«, »Pirates«, »Frankenstein«, »Luna Babe« und »Gaal« an. Grafik und Saundeffekte sind den jeweiligen Themen angepaßt. Die fünf Kugeln, die Sie pra Spiel in die Screamball-Umlaufbahn jagen, lassen sich durch Druck der entsprechenden Shift-Taste dezent nach links und rechts rempeln; Tilt-Gefahr inklusive. Ein anderes Tastenpärchen dient zum Hachschnalzen der Flipper. Neben einfachen Banusspielchen gibt's auch eine Multi-Ball-Chance: 3 Kugeln gleichzeitig sargen für Hektik.

Der ganze Flipper paßt nicht auf den Bildschirm. Wie man's van anderen Programmen schan kennt, wird deshalb ein Ausschnitt auf Ballhähe gescrallt. Die Tische sind allerdings ein ganzes Stück kürzer als die Tables der Flipper-Referenz Psycha Pinball.

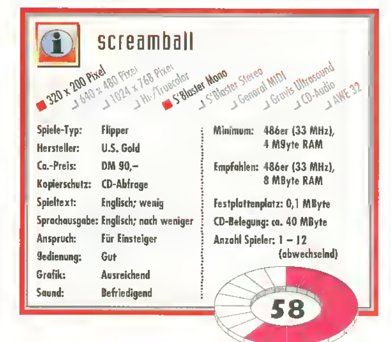
Ganz am Rande nach ein Sanderpreis für die laienhafteste, nicht abbrechbare Endlas-Intrasequenz der Saisan – deren Genuß kann zukünftig Hautausschlag beim Erspähen eines U.S. Gald-Logas hervarrufen. **(hl)**



Die anderen fünf Flippertische van Screamball auf einen Blick

heinrich lenhardt

Wir haben doch keine Varurteile. Bloß weil die Kugel in animiertem Zustand selten richtig rund wirkt und die Flippertische lieblas hingepinselt aussehen, läßt man sich nicht gleich in die Flucht jagen. Geduld wird ein wenig belahnt. Screamball mag zu spät dran sein und beschert dem Genre keine Innovatianen, aber es spielt sich ganz manierlich. Jeder der sechs Tische ist mit individuellen Spezialfeldern und Boni bestückt. Echte Design-Krücken wie Luna Babe sind dünn gesät. Andererseits fehlen genial austarierte Tische: Man flippert gerne mal ein Viertelstündchen, aber der ganz graße Aha-Effekt bleibt aus. Gegenüber Psycha Pinball zieht diese Neuerscheinung in punkto Technik und Spielbarkeit den Kürzeren. Allenfalls Flipper-Freaks mit Sammeltrieb werden sich U.S. Galds mittelmäßige Neuheit nach zulegen. Wer zu spät kammt, den bestraft wahrscheinlich die Käufergunst.



screamball

320 x 200 Pixel · 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · S'Blaster Mono · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

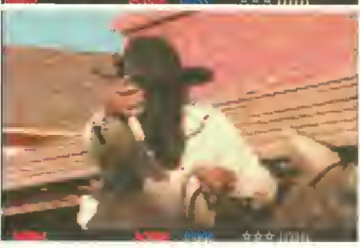
Spiele-Typ:	Flipper
Hersteller:	U.S. Gold
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; nach weniger
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	0,1 MByte
CD-Belegung:	ca. 40 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 12 (abwechselnd)

58

THE LAST BOUNTY HUNTER





Wenn Sie den ankommenden Reiter nicht schnell vom Pferd holen, folgt die pixelige Nahaufnahme: El Schackemähle grinst sich eins hinterm Mundschutz und ballert Ihnen dann ein Bildschirmleben weg.

Nicht hinter dem letzten Kokos-Schokoriegel her, sondern auf den Fersen wilder West-Banditen: In gewohnter Manier klickt sich der Spieler durch die jüngste Video-Schießbude.

Pulverdampf und Explosionen: Schießerei im Fort! Eher zufällig spazieren Sie des Weges entlang, können sich aber die Spende blauer Bohnen bei der Banditenbekämpfung nicht verkneifen. Der Ober-Kavallerist vom Dienst ist entzückt und bietet Ihnen eine Karriere als Kopfgeld-Jäger an. Vier Desperados sollen in beliebiger Reihenfolge aufgespürt werden. Die Aussicht auf dicke Prämien und freie Munition ist verlockend. Ergo mutiert die Maus zum Colt; mit schnellen Fadenkreuz-Bewegungen und stetem Ballern klicken Sie sich durch eine Wildwest-Schießerei nach der anderen.
Als American Laser Games vor knapp zwei Jahren mit Umsetzungen seiner Spielautomaten anfing, war das Erstaunen groß. Die bildschirmfüllenden Videoclips machten technisch viel her. Über die Schlichtheit des Spieldesigns mußte man gnädig hinwegsehen: Je nachdem, ob Sie einen Angreifer rechtzeitig erwischen oder nicht, wird ein anderes Video abgespielt. Schnelle Maus-Shootisten eilen zum nächsten Handlungsstrang, während schläfrig agierende Hilfssheriffs immer wieder der Videoeinspielung mit dem Totengräber angesichtig werden.

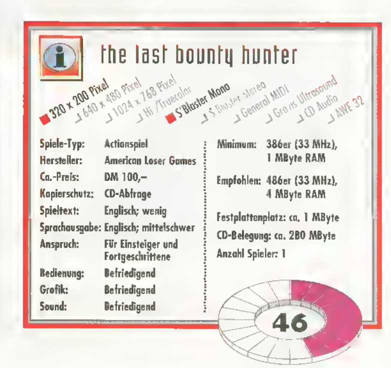


Bitte lächeln: Wählen Sie aus, in welcher Reihenfolge die vier Banditen verfolgt werden sollen.

Mit der Neuerscheinung »The Last Bounty Hunter« konfrontiert, muß man leicht verschnupft registrieren, daß sich spielerisch in den letzten 18 Monaten nicht viel getan hat. Der Videoclip-Charme der CD-ROM-Serienwestern wirkt mittlerweile reichlich abgestanden. Da tröstet es wenig, daß die Kulisse einst als Schauplatz für so manchen Westernfilm diente.
Ein Spielstand läßt sich beim Point-and-Shoot-Aufguß speichern. Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt es nicht; dafür paßt sich das Programm automatisch Ihren Schießkünsten an. Dank Endlos-Continues stehen die Chancen gut, relativ rasch alle vier Handlungsstränge zu lösen. Die Neugier auf noch ungesehene Videoclips ist ohnehin der einzige nennenswerte Motivationsträger. (hl)

heinrich lenhardt

**Mir wäre wahler zumute, wenn der letzte Kopfgeldjäger zugleich der letzte CD-ROM-Ballerwestern von American Laser wäre. Die Videoclips sorgen nicht mehr für den Stauneffekt von anno dazumal. Spielerisch wirkt das Dauer-Abservieren diverser Banditen-Varianten mittlerweile abgestandener als die Wiederholung aller »Bananza«-Staffeln.
Auch wenn da noch ein Fünkchen Primitiv-Spielwitz durchschimmert, lasse ich meinen Colt lieber stecken. Das stets gleiche Spieldesign mit neuen Videos auf CDs zu pressen, um dafür rund 100 Mark zu verlangen, ist auf Dauer keine befriedigende Firmenpolitik. In der Spielhalle mag American Laser Games mit dieser Masche ganz gut fahren, doch der domestizierte PC-Spieler begehrt mehr Abwechslung und Tiefgang.**



the last bounty hunter

■ 320 x 200 Pixel / 640 x 480 Pixel / 1024 x 768 Pixel / Hi-/Truecolor / ■ S'Blaster Mono / S'Blaster stereo / General MIDI / Gravis Ultrasound / CD Audio / AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	American Laser Games
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; mittelschwer
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 1 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 280 MByte
Anzahl Spieler:	1

46

AL UNSER, JR. ARCADE RACING

GO!

Jetzt fest anschnallen: Aufregender geht es einfach nicht - Beim Arcade Racing wird Adrenalin in Ihre Adern gepumpt!

Gasgeben macht Spaß, wenn der legendäre Indianapolis 500 Gewinner Al Unser Jr. Sie auf die aufregendste Fahrt Ihres Lebens vorbereitet.

Erleben Sie bei Geschwindigkeiten von über 300 km/h, turbogetrieben, Rad an Rad, das prickelnd-aufregende Gefühl dabei zu sein. Fahren Sie Ihr Rennen auf verschiedene Arten: allein, gegen die Uhr oder gegen 10 der geschicktesten Rennfahrer. Das ist ein ganz neues Fahrgefühl!

Geschwindigkeit, Atmosphäre und der atemberaubende Klang der Indy Rennen, alles das bietet Ihnen das Al Unser Jr Arcade Racing auf Ihrem Weg zu Ruhm und Ansehen.

Eine Herausforderung - aufregend und einfach packend - es gibt nichts Vergleichbares, wenn es um spannungsgeladenen Nervenkitzel geht.

Erhältlich für: PC Windows '95™, Macintosh, Power Macintosh, PC CD-Rom Windows '95™ und Macintosh CD-Rom

ATEMBERAUBENDE PROGRAMM-FEATURES:

- 10 Indy Rennfahrer, die auf jede Ihrer Bewegungen reagieren.
- 15 verschiedene Rennstrecken von einfachen bis zu den kompliziertesten, die Ihnen alles abverlangen.
- Wählen Sie aus 3 Schwierigkeitsgraden.
- Wählen Sie aus 4 turbogetriebenen Rennarten: Training, Wettkampf, Arkade und Duell.
- Erleben Sie alles aus dem von Ihnen bestimmten Blickwinkel - aus Ihrer Sicht oder aus der eines Betrachters.

Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a.d. Ruhr
Tel: 0208/992[illegible]

MINDSCAPE

Hall of Fame

POOL OF RADIANCE

Anspruchsvolle Rollenspiele sind vom Aussterben bedroht. Da sehnt man sich nach den Serientätern von SSI zurück, die vor sieben Jahren erstmals die Brettspielreihe »AD&D« umsetzten.

Flashback 1988: Die Berliner Mauer steht noch, Origin arbeitet an »Ultima V« und »Elite« erscheint für den Atari ST. In jenen Tagen blühte der Commodore 64 letztmalig auf; Atari und Amiga hießen die aufregenden Spieleboliden der späten 80er. PCs wurden aufgrund der Etablierung des EGA-Grafikstandards nicht mehr belächelt, als Idealsystem für Spieler aber wenig ernst genommen. So wundert es kaum, daß SSI seine erste AD&D-Brettspielumsetzung erst mal für den kleinen Commodore veröffentlichte – auf vier doppelseitig bespielten Disketten; frohes Wechseln! Eine PC-Version folgte erst '89.



Wer braucht schon mehr als 16 Farben? Anno 1988 war die Grafik von Pool of Radiance der pure PC-Luxus.

Die Rede ist von »Pool of Radiance«, dem Auftakt zu einer langen Reihe erfolgreicher Fantasy-Rollenspiele. SSI hatte seinerzeit einen Lizenzdeal mit dem Brettspiel-Giganten TSR abgeschlossen. Dessen in den USA sehr erfolgreiche Rollenspiele der Serie »Advanced Dungeons & Dragons«, kurz »AD&D«, wurden offiziell für den Computer umgesetzt. Für PC-Besitzer eine echte Innovation: Vor allem die Zusammenstellung der Spielfiguren und das Kampfsystem begeisterten durch ihren Detailreichtum. Bei Monsterkonfrontationen war man von der »Bard's Tale«-Schule lediglich die Wahl zwischen groben Taktiken Marke »zuhauen oder verduften« gewohnt. Im taktischen Kampfsystem Marke »AD&D« durfte man seine Charaktere einzeln herumbewegen: anschleichen, in Deckung gehen, Ziel wählen, Waffen wechseln und natürlich gezieltes Zaubern waren in Ruhe planbar.

Das detaillierte, taktische Kampfsystem begeisterte die Rollenspiel-Fans

Erst nach Regelbuchlektüre sah man Land: Während Einsteiger in die Flucht geschlagen wurden, feierten Rollenspiel-Kenner die Erscheinung von »Pool of Radiance« als Offenbarung. Das komplexe, schwere Abenteuer war eine der wenigen Alternativen zu »Ultima«. Die Fans kauften brav, SSI frohlockte: Nachdem die Programmierung des AD&D-Systems stand, konnte man recht flott Nachfolger aus der Hüfte schießen. Die Kalifornier spezialisierten sich dabei auf Trilogien, bei denen der Spieler seine Charaktere von einem Programm zum andern übernehmen konnte. Im Laufe der Jahre ruhte man sich aber zu sehr auf den Lorbeeren aus. Spielerisch gab es kaum Unterschiede von Folge zu Folge; Bedienung und Grafik konnten allmählich den aufstrebenden PC-Spielestandards der frühen 90er Jahre nicht mehr folgen.

Mittlerweile sind die AD&D-Umsetzungen der sogenannten »Gold Box«-Reihe Softwaregeschichte. Gleich drei komplette Serien mit insgesamt neun Rollenspielen wurden jetzt auf der SSI-Compilation »Collector's Edition« wiederveröffentlicht. Der Bogen reicht vom Auftakttitel Pool of Radiance bis hin zum Schlußpunkt »Pools of Darkness«. Die Technik wirkt nach heutigen Maßstäben muffig, aber spielerisch haben sich die Oldies gut gehalten. **(hl)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

■ ...es auch ein Construction Set zum Basteln eigener AD&D-Abenteuer gab? »Unlimited Adventures« ergatterte in PC Player 6/93 respektable 75 Punkte.

■ ...die TSR-Lizenz von SSI ausgelaufen ist? Konkurrent Interplay arbeitet jetzt an einer neuen Generation von AD&D-Computerspielen.

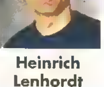
■ ...es zwei weitere SSI-Reihen basierend auf den AD&D-Regeln gab? Am bekanntesten ist die »Beholder«-Trilogie, am aktuellsten sind die »Ravenloft«-Titel von Dreamforge.

■ ...es auch einen bizarren Action-Ableger mit dem AD&D-Siegel gab? Westwood (!) programmierte für SSI den Geschicklichkeitsmix »Hillsfar«. U.S. Gold nervte die Fans zudem mit ein paar mies spielbaren Action-Adventures wie »Heroes of the Lance«, bei denen lediglich einige Charakterwerte als AD&D-Mäntelchen mißbraucht wurden.

PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.













TITEL	Heinrich Lenhardt	Gastkritiker: M. Hengst*	Jörg Langer	Florian Stangl
Apache Longbow	★★	★★★★	★★	★★★★
Ascendancy	★★★	★★★★	★★★★	★★★
Battle Isle 3	★★★	★★★	★★★★	★★
Blue Planet	★	★★	★	★
Cyberbykes	★	★	★	★
Fade To Black	★★★	★	★★	★★★★
Kingdom	★	★★	★	★
Last Bounty Hunter	★	★	★	★
Magic Carpet 2	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
Marco Polo	★	–	★	★
Marine Fighters	★★	★★★	★★	★★★★
Need For Speed	★★★★	–	★★★★	★★★★★
Phantasmagoria	★★★	–	★★★	★★★
Pitfall	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Q-Pop	★	★★★	★	★
Screamball	★★	★★	★	★
Triazzle	★★	★★★	★★	★★★

* Diesen Monat gibt ein Gastkritiker seine »Unplugged«-Wertung ab: Michael Hengst ist Geschäftsführer der deutschen Softwarefirma Sunflowers. Spiele, die er nicht bewerten konnte, sind mit einem » – « gekennzeichnet.

WELTRAUM-ZECHE

Uraltes Spiel im neuen Gewand: Pfeilschnell sausen riesige 3D-Asteroiden am Bergbau-Raumschiff vorbei.

Außer einem Minigolf-Spiel sind uns in diesem Monat ein dreidimensionaler »Asteroids«-Clone sowie ein Speicher-Informationsprogramm für Windows positiv aufgefallen.

Outer Ridge

Eines der erfolgreichsten Spiele der grauen Spielautomaten-Urzeit war »Asteroids«. Ein klitzekleines Raumschiff flog über den Bildschirm und mußte riesengroße Asteroiden abschießen, die sich dabei teilten und entsprechend schwieriger zu treffen waren. Erst nach zwei oder drei Teilungen zerplatzten die Splitter dann endgültig und irgendwann durfte man die nächste Spielstufe säubern. Im Laufe der Jahre hat es unzählige Varianten dieser Idee gegeben; »Outer Ridge« ist eine der beeindruckendsten. Während am eigentlichen Spielprinzip so gut wie nichts geändert wurde, hat man die Grafik extrem aufgepäppelt – blitzschnell und dreidimensional sausen ansehnliche Render-Felsbrocken an unserem Cockpit vorbei. Das Raumschiff kann sich beliebig drehen sowie nach vorne fliegen, zwei kleine Radarschirme helfen bei der Orientierung.

Neben einem handelsüblichen Schnellfeuer-Laser stehen dem Weltraum-Bergmann wuchtige Kanonenschüsse, Raketen sowie eine Superwaffe als aufzusammelnde Extras zur Verfügung. Andere Goodies laden die Schildenergie wieder auf oder verdoppeln die Durchschlagskraft der Schüsse. In den einzelnen Levels ist jeweils eine bestimmte Anzahl an kosmischen Steinklumpen abzuschießen, später trifft man sogar auf UFOs. Im Optionsmenü wählen Sie zwischen Steuerung per Joystick, Maus und Tastatur; außerdem läßt sich die rasante Geschwindigkeit noch weiter erhöhen oder abbremsen. Grafische Gestaltung sowie Soundkulisse sind für Shareware-Verhältnisse sehr gut gelungen, auch wenn das Spiel im Laufe der Zeit ein wenig eintönig wird.



Wer bei Outer Ridge wild um sich schießt, wird der Asteroidenmassen bald nicht mehr Herr

OUTER RIDGE	
Genre: Actionspiel	Läuft unter: DOS
Hersteller: Zac-Soft	Sprache: Deutsch
Festplattenplatz: ca. 1,2 MByte	Vollversion: ca. DM 50,–

Space Miniature Golf

Die Pixel Painters versetzen mit »Space Minature Golf« das bei Pauschalurlaubern sehr beliebte Minigolf kurzerhand ins All. Jeder Parcour besteht aus etwa drei Bildschirmen, in denen jeweils der Ball bis zum wartenden Zielloch befördert werden muß. Dazu stehen pro Parcour eine vorgegebene Anzahl an Schlägen zur Verfügung; wer damit nicht auskommt, hat verloren. Sechs Strecken sind in der Shareware-Fassung enthalten, die registrierte Version bietet immerhin 18. Mit der Maus wird die Richtung und Stärke des Schlags bestimmt; ohne Bandenspiel und Ausnutzung von Laufbändern und Sprungschanzen gelingt es jedoch kaum, unter der vorgegebenen Schlaganzahl zu bleiben.



Dieser Parcour von Space Miniature Golf wartet mit Laufbändern auf

Während das eigentliche Spielgeschehen denkbar simpel ist, kann sich die Aufmachung sehen lassen. Die Einstellmenüs sprühen vor Niedlichkeit, die unterschiedlichen Parcours sehen alle anders aus. Das Einlochen des Balls wird mit Animationen belohnt; so bringt man damit eine Rakete zum Starten oder ein


AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Versionen von »Space Miniature Golf«, »Outer Ridge« und »MemInfo 4.00 Plus«.

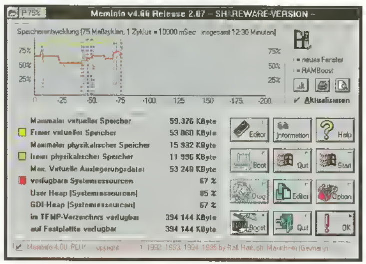
getraffener Weltraumwurm schüttelt den schmerzenden Kopf und wirft die Kugel zum nächsten Abschlagspunkt. Richtig spaßig wird's allerdings erst mit der Zwei-Spieler-Option.

SPACE MINIATURE GOLF

Genre:	**Geschicklichkeitsspiel**	**Läuft unter:**	**DOS**
Hersteller:	**Pixel Pointers**	**Sprache:**	**Deutsch**
Festplattenplatz:	**ca. 3,5 MByte**	**Vollversion:**	**ca. DM 40,–**

MemInfo 4.00 Plus

Wer kennt das nicht: Man spielt unter Windows so vor sich hin und nach einiger Zeit stehen einem plötzlich nur noch 50 Prozent der System-Ressourcen zur Verfügung. Manche Programme lassen sich dann nicht mehr starten, auch beim Laden von Grafiken kann es zu unangenehmen Verzögerungen kom-



Meminfo zeigt auf einen Blick, wie es um Ihre Windows-Systemressourcen bestellt ist.

men. Besonders spaßig wird die Sache, wenn das Lieblings-Utility mitten in der Arbeit abstürzt und die Früchte der letzten zwei Stunden gleich mit ins Bit-Nirwana nimmt.

Wenn Ihnen das schon öfter passiert ist, ist »MemInfo 4.00 Plus« genau das richtige Warnprogramm. Beim Start von Windows kettet sich das Utility an die interne Speicherverwaltung und prüft alle zehn Sekunden die Größe der verschiedenen Speicher-Segmente. Sollte davon einer zur Neige gehen, warnt MemInfo Sie vor dem möglicherweise folgenden Programm-GAU. Darüber hinaus entrümpelt es den Windows-Speicher auf Tastendruck und schafft zusammenhängende Speicherbereiche, die neu gestartete Programme wieder nutzen können.

Als Dreingabe gibt es einen Icon-orientierten Mini-Dateimanager zum Starten von Programmen sowie eine erstklassige Hilfe-Funktion, die auch Einblicke in die Speicherverwaltung von Windows gibt. (la/hf)

MEMINFO 4.00 PLUS

Genre:	**Speicher-Utility**	**Läuft unter:**	**Windows**
Hersteller:	**Ralf Hertsch**	**Sprache:**	**Deutsch**
Festplattenplatz:	**ca. 2,5 MByte**	**Vollversion:**	**ca. DM 50,–**

Wenn das die Ritter der Tafelrunde wüßten: Der heilige Gral ist einfacher zu finden als die Nullmodemoption von »Crusade«.

FEHLER-KREUZZUG

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über Fehler in professionellen Spielen und Patches zu deren Beseitigung. Wenn Sie Anregungen haben oder selbst Opfer eines Bugs geworden sind, dann schreiben Sie bitte an den **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing**. E-Mails erreichen uns unter **bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com**.

Null Modem-Unterstützung

Neben einer Kampagne mit Solomissionen enthält Greenwoods mittelalterliches Strategiespiel »Crusade« laut Packungs- und Anleitungstext auch eine Modem- bzw. Nullmodemoption. Wer allerdings auf einen der beiden entsprechenden Knöpfe im Hauptmenü klickt, erhält eine um Geduld bittende Nachricht und kurz danach eine Fehlermeldung. Tenor: die Verbindung habe nicht aufgebaut werden können. Stutzig machte uns dabei die Tatsache, daß es an den gewohnten Einstellmöglichkeiten wie z.B. der Auswahl des COM-Ports mangelt.
Nachdem unser Versuch, eine Nullmodem-Partie zu beginnen, erfolglos blieb, haben wir das Ganze genauer untersucht. Wir verbanden zwei Computer per Laplink-Kabel und überprüften mit Hilfe eines handelsüblichen Terminalprogramms, ob sich die beiden PCs miteinander verstehen. Als sich die Verbindung als fehlerfrei erwies, starteten wir auf Computer A die Verkaufsversion von Crusade, während auf Rechner B das Terminalprogramm auf Datentransfer wartete. Das Ergebnis: Beim Nullmodem-Modus wurden keinerlei Daten von A nach B übertragen – es fand also nicht einmal der Versuch eines Datenaustauschs statt. Mit der Modem-Option (in sämtlichen gängigen Baud-Raten) kam es zwar zur Übertragung einiger weniger Zeichen, doch hatten diese nichts mit den bei der Datenübertragung üblichen Initialisierungs- und Wähl-Zeichenketten zu tun.



Beim Start einer Nullmodem-Partie zeigt Crusade diese Nachricht

Geschwindigkeitsrausch

Für das 3D-Actionspiel »Terminal Velocity« existiert seit einiger Zeit die Version 1.1, die unter anderem folgende Verbesserungen enthält: Die Gegner sollen schlauer sein, Raketen fliegen nun schneller und hinterlassen Rauchwolken. Eine Automatikfunktion richtet den Gleiter immer wieder horizontal aus; wird man getroffen, wird dies rechenzeitschonender als bisher durch einen roten Schleier angedeutet. Das Spiel per Maus ist nun möglich, außerdem läßt sich einstellen, ob beim Vernichten von Gegnern mehr oder weniger Schrott herumfliegt. Auch soll es nun weniger »Hänger« in der Grafikdarstellung geben, zudem wird der Cooly-Hat des CH Flight Pro unterstützt. Der vor kurzem erschienene Patch auf Version 1.2 bessert weitere kleinere Fehler aus.



Neue Optionen bei Version 1.1 von Terminal Velocity

Weitere Bug-Begegnungen

Auch die »remasterte« und angeblich »Bug-freie« Version von »First Encounters« weist noch Probleme auf. So ist die Übernahme von Spielständen aus »Frontier« nach wie vor nicht möglich, ein Konvertierungsprogramm wird von Gametek nicht angeboten. Greift man in einen schon im Verlauf befindlichen Kampf ein, so wird man von den rot kodierten Raumschiffen (»Feind«) links liegen gelassen, während die im Radar grün gezeigten Schiffe (»Freund«) wütend attackieren.
Die Monsterjagd in »Dungeon Master 2« war auf einigen Rechnern unserer Redaktion kein sonderliches Vergnügen, da bei Verwendung einer Soundblaster 16 trotz erfolgreichem Test im Setup-Programm die Soundeffekte im Spiel fehlten. Die Auswahl von »Soundblaster Pro« schaffte Abhilfe; außerdem ist nun ein Patch namens »SoundFix« erschienen, der alle Sound-Probleme beseitigen sollte. (la)

MEDIA WORLD

WE MAKE ENTERTAINMENT

Mailorder und Lagerverkauf
Eisenhüttenstraße 4 · 40882 Ratin[illegible]

Order Phone 02102-86040 Order Fax [illegible]

READY FOR



für nur 179,00 DM (Update)

Weitere Windows 95 Software	- a.A. -
MPEG-DECODER Card	nur 359,00 DM
techn. Informationen	- a.A. -
inkl. 3 Erotik Titel	nur 399,00 DM

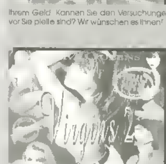
NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

CD-RECORDING Service
Wir produzieren Ihre persönliche CD-ROM für nur 79,00 DM. Für weitere Informationen rufen Sie uns bitte an!



TABLOID BEAUTIES
Mega TopHit! Auf dieser CD werden Ihnen erotische Mädchen sehr einfallsreich präsentiert. Stellen Sie sich einfach einen Stapel Erotikmagazine vor, in dem Sie soviel blättern können, wie Sie wollen. Genau das bietet Ihnen diese CD ROM. Von Videos bis zu Slideshows, mit über 500 hocherotischen Mädchenfotos bietet dieser Titel alles, was verwöhnte Betrachter wünschen. Der Clou: Eine Telefonsexsimulation (heiß!)
nur 79 95 DM

CLUB CYBERLESQUE
Der neue TopHit von New Machine. Besuchen Sie den virtuellen Nachtclub Cyberlesque. Entspannen Sie sich bei einem kühlen Drink und erleben Sie explosive Szenen der Liebe. Doch aufgepaßt! Die Schönheiten der Nacht sind nicht nur an purem Sex interessiert, sondern auch an Ihrem Geld. Können Sie den Versuchungen wiederstehen bevor Sie pleite sind? Wir wünschen es Ihnen!
nur 79,95 DM



VIRGINS 1 + 2
Was ist erotischer als die sexuelle Erfüllung einer Frau? Die Dinge die sie tut um diese Erfüllung zu erreichen! Und Sie sind dabei und mittendrin! Tauchen Sie ein in die faszinierende Welt des Cybersex und erleben Sie zwei interaktive TopHits der Spitzenklasse. Sie werden werden es nicht bereuen! Aufregende erotische Abenteuer erwarten Sie!
je Titel nur 79,95 DM

HEIDI'S GIRLS -
Diese Bilder sind so realistisch fotografiert, als könnte man die heißen Girls selbst anfassen. Die Mädchen zeichnen sich durch eine hohe erotische Ausstrahlung aus, kein Wunder, denn es werden nur die schönsten Mädchen aus HEIDI'S Truppe präsentiert. Die Bilder und Filme werden Sie auf keinem anderen Medium finden, denn die gesamte CD wurde ausschließlich für den Computer entwickelt. Ein echter TopHit, der in keiner Sammlung fehlen darf.
nur 69,95 DM

VAMPIRE'S KISS
TopHit U S A ! Der brandneue interactive Titel von Digital Playground ist da. Noch mehr Action, noch mehr Interaktivität und noch heißere Szenen der Liebe erwarten Sie. Erkunden Sie das interaktive 3D CyberCastle und erleben Sie aufregende Abenteuer, die Sie zum Ziel Ihrer geheimsten Wünsche und Leidenschaften bringen. Doch Vorsicht - Überall lauern erotische Gefahren! (Vollbildmodus)
nur 79 95 DM

BEAUTIFUL BEAUTIFUL WOMEN
Erstellen Sie Ihre eigenen Erotikshows, installieren Sie den schärfsten Screen-Saver der Welt. Über 1 000 superscharfe True Color Bilder und Videos stehen Ihnen zur Verfügung. Mit dieser Windows Anwendung wird "computern" erst richtig zum Vergnügen.
nur 79,95 DM

MULTIMEDIA PHOTO CD'S
Zwischen 200 und 500 hocherotische Fotos, in komfortabler Multimedia-Umgebung, erwarten Sie auf den nachfolgenden CD's. Natürlich stehen alle Fotos in bester True Color Auflösung zur Verfügung. Erleben Sie Erotik, umgesetzt von den besten Fotografen der Welt.

Titel	Preis
Beverly Hills Call Girls	59,95 DM
ELITE American Girls Vol. 1 + 2	je 59,95 DM
ELITE European Girls Vol 1 + 2	je 59,95 DM
Private · Photodisk Vol. I	59,95 DM
Adult Palate Vol 2	59 95 DM
High Volume Nudes	59 95 DM
Lovely Ladies 2	39,95 DM
Blonde Bombshells	59 95 DM
Girls on Girls	59 95 DM
Sensous Girls in 3D	39,95 DM
Asian Palate Vol. I	59 95 DM
The Girls of J. S Hicks	59 95 DM
American Girls Vol 1 + 2	je 59 95 DM
Biker Babes	59 95 DM
Cat & Mouse	59,95 DM
Wicked	59,95 DM
Mark Of Zara	59,95 DM

Jeder Titel für WIN und MAC

KODAK PHOTO CD'S
Zwischen 100 und 200 superheiße Fotos erwarten Sie auf diesen CD-ROM's. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei. Natürlich stehen alle Fotos in bester KODAK Photo CD Qualität zur Verfügung. Inkl. Viewer Software für DOS oder Windows.

Titel	Preis
Lovely Ladies Lingerie	39,95 DM
Swimsuit Edition	39,95 DM
Extreme Hot Erotik	39,95 DM
Stripping Hot Girls	39,95 DM
Extreme Hot Girls	39,95 DM
Extreme Leather Ladies	39,95 DM
Danish Girls Only Vol I	29,95 DM
Girls on CD Vol 1 + 2	je 29,95 DM
Sinful Girls Vol 1 + 2	je 29,95 DM
Big Baloons	39 95 DM
Hot Girls & Hot Cars	39,95 DM

Jeder Titel für WIN und DOS

PHOTO-SAMMLUNGEN
Zwischen 800 und 2 600 verschiedene Bilder erwarten Sie auf jeder CD-ROM. Viel Erotik für wenig Geld. Die meisten Bilder stehen in hochauflösender GIF Qualität zur Verfügung. Inkl. Viewer Software.

Titel	Preis
Beauties Bodacious	39,95 DM
Teenage Street Sluts	39,95 DM
The Best Of Shareware Erotics I	39,95 DM
The Best Of Shareware Adult I	39,95 DM
World's Bests Butts	39,95 DM
Adult Art 1 · 2	je 39,95 DM
Early Erotic Days 1 · 2	je 39,95 DM
Luscious Lesbians	39 95 DM
Damsels in Distress	39,95 DM
Cyber Whores	39,95 DM
Ecstasy	39,95 DM
Hot Shareware	29,95 DM
Extreme Heat	29,95 DM
Sex CD-ROM 1 - 3	je 29,95 DM

ASIAN PHOTO-SHOWS

Titel	Preis
Only 20	29,95 DM
Dynastic Backyard Flowers	29,95 DM
Cartoon Fantasy	29,95 DM

Jeder Titel für PC/MAC/AMIGA/ATARI

SAMPLER

Titel	Hersteller
A Taste Of Erotika	(New Machine Publishing)
Vivid Sampler	(Vivid Interactive)
Virtual Vibrations	(Starware)
Romsoft Interactive Catalog	(Romsoft)
Erotic Virtual	(Digital Playground)
A Whole New World	(Zane)
Sideface Sampler	(Sideface Publishing)

Jeder Sampler nur 19,95 DM

EDITIONEN & SIX PACKS
Jeweils sechs brandheiße Erotik Highlights erwarten Sie in jedem Six Pack

New Machine Six-Pack Vol. 1 + 2
New Machine Platinium Pack
Seymore's Six Pack
Starware Six-Pack Vol. 1

Jedes Six-Pack für WIN und MAC nur 129,95 DM

Jeweils 3 brandheiße CD-ROM's voll mit MPEG Video-Shows erwarten den Käufer dieser Editionen. Diese geballte Ladung erotischer Extreme gehört in jedes CD-ROM Laufwerk. Inklusive Player für Windows.
MPEG · Asian Edition Vol. 1 · 7
MPEG · Mixed Edition Vol. 1 · 3

Jede Edition nur 89,95 DM

INTERAKTIVE MOVIES
Die besten Erotik Filme der Welt und weitere brandneue Erotik Highlights bieten Ihnen die nachfolgenden CD ROM's. Alle Titel stehen in bester QUICKTIME Qualität zur Verfügung.
Big B Babes (Vollbildmodus)
Private Serie: Lady in Spain, Video Magazin 1 · 3, Club Seychelles, Chateau de Passion
House of Dreams
Secrets
Fisherman's Wife
Night at Drive-In
Sexual Instinct
Asian Heat
Divorce Law — je 59,95 DM

Jeder Titel für WIN und MAC

La Blue Girls 1 + 2 (Asian Fantasie) — je 39,95 DM

INTERAKTIVE HIGHLIGHTS

Wanderlust
MEGA TopHit! Ein brandneuer Erotik Thriller aus dem Hause New Machine erwartet Sie. Finden Sie den Schlüssel zur Cybersex Welt. Dort angekommen erleben Sie faszinierende Abenteuer und futuristischen Sex. Ein virtueller Trip der Superlative, den Sie nicht so schnell vergessen werden, erwartet Sie. **nur 79,95 DM**

Virtual Vixens
TopHit! Heiße Aktion und spektakuläre Szenen machen diesen Titel zu einem echten Erlebnis. Lassen Sie sich in die Welt der Virtual Vixens entführen. Vielleicht können Sie die sexhungrigen Space Hexen besiegen und Ihren Freund befreien. Aber Vorsicht, wenn Sie nicht aufpassen sind auch Sie für immer verloren. **nur 79,95 DM**

Maddams Family
TopHit! Sie sind grausam und wild. Abgedreht in allen sexuellen Belangen. Über 90 Minuten High Quality Full Motion Videos sowie brandheiße High Resolution Fotos und eine Menge interaktives Vergnügen und Sex erwartet Sie bei den Mitgliedern der (M)addams Family. **nur 79,95 DM**

Immoral Combat
Der brandneue TopTitel aus dem Hause ZANE, den Machern des überaus erfolgreichen Titels "VIRTUAL VIXENS". Heiße Aktion erwartet Sie als Manager einer Mädchentruppe. Können Sie die gestellten Aufgaben bewältigen? Die Girls Ihrer Truppe haben nämlich nur eines im Kopf. **nur 79,95 DM**

Chrystal Fantasies
Steuern Sie durch die virtuelle Welt der Lust und finden Sie den geheimen Kristall der Begierde. Mit diesem Kristall öffnen Sie das Tor zu einer neuen Welt. Dort angekommen, erwarten Sie weitere hocherotische Abenteuer. **nur 89,95 DM**

Dirty Debutantes 2 · Asian Invasion
Das brandneue Interaktive Erotik Erlebnis aus dem Hause New Machine erwartet Sie. Eine asiatische Erotik Invasion bedroht unsere Erde. Können Sie uns retten? **nur 79,95 DM**

Virtual Vegas
TopHit! Besuchen Sie das erste virtuelle Spielcasino der Welt. Sie spielen in verschiedenen Welten, umgeben von skurrilen Typen und geheimnisvollen Vorgängen. Doch "Virtual Vegas" hat noch wesentlich mehr zu bieten. Good Luck! **nur 59,95 DM**

Ein informatives Erlebnis der besonderen Art. Ausführliche Informationen über 250 der bekanntesten Stars mit Photo und persönlichen Daten, sowie 750 Filme halten Sie stets auf dem Laufenden. **nur 79,95 DM**

Hot Body & Hollywood Glamour
Die exklusive Privat-Erotik Serie für Kenner. Beobachten Sie heiße Girls bei ihren intimen Spielen und erleben Sie Erotik ohne Tabus. Aufregende Schönheiten, die zu Allem bereit sind, erwarten Sie!

Spring Break Fantasie	Spring Break Girls
Daily Teasers	Hot Stuff
Lingerie Special	Naughty But Nice
Blonde Fever	Southern Belle

jeder Titel nur 59,95 DM

Sorority House
MEGA TopHit! Das Erotik Spiel des Jahres. Distributed by New Machine. Sie sind Student und wohnen auf dem Campus. Das "harte" Leben auf der UNI erfordert gelegentlichen Ausgleich in Form von wilden Partys und heißem Sex. Doch leider ist das nicht so einfach, denn ständig versuchen lästige Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu stören. Werden Sie Ihr Ziel jemals erreichen? Wir wünschen es Ihnen! **nur 79,95 DM**

Massive Melons
TopHit! Heiße interaktive Videoshow mit den US Superbusen Stars Kimberly Kupps, Melissa Maunds, Monique Hall u. a. Spezial VIDEO-ROM für Busenfreaks in bewährter Spitzenqualität. Dieser Titel bringt Ihr Blut schnell in Wallung. **nur 59,95 DM**

Mindshadows (WIN) & Dungeon of Dammance (DOS)
Zwei bizarr Videoshows für DOS und Windows. Gestrenge Damen heizen Ihnen kräftig ein. Auf dieser CD-ROM findet der Kenner nicht nur Live Aktion, sondern auch Hilfsmittel und Anderes. Spezial Erotik für Kenner. **je Titel nur 59,95 DM**

Visions of Erotica (limitierte Auflage)
MEGA TopHit! Eine Reise durch die Geschichte der Erotik erwartet Sie auf dieser Disk. Mehr als 1 200 High Quality Photos und zahlreiche Filme (Vollbildmodus) geben tiefen Einblick in die Welt der Erotik. Ein Muß für jeden echten Erotik Fan. Sichern Sie sich noch heute Ihr persönliches Exemplar. **nur 69,95 DM**

Doors Of Passion 2
Lassen Sie sich in die interaktive Welt erotischer Sinne entführen und erleben Sie alle Möglichkeiten der Liebe. Ein Erotikerlebnis der besonderen Art erwartet Sie. Diesen Titel müssen Sie einfach erleben. **nur 59,95 DM**

Jeder Titel für WIN und MAC

WEITERE INTERAKTIVE HIGHLIGHTS VON

Titel	Preis
New Machine Publishing	
Dream Machine	79,95 DM
Nightwatch 1 + 2	je 79,95 DM
Go Digital	49,95 DM
Digital Playground	
The Barlow Affairs	79,95 DM
Inferno	79,95 DM
Starware Publishing	
Paradise Club	69 95 DM
Cyber Peep	39 95 DM
After Midnight (Screensaver)	69 95 DM
Screen Candy (Screensaver)	59 95 DM
Vivid Interactive	
Mind Teazzer	69.95 DM
Pleasure Zones	69 95 DM

Jeder Titel für WIN und MAC

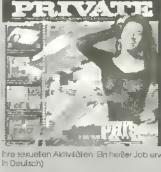
CYBERSTRIP
Zwei superscharfe Cybersex Games der neuesten Generation erwarten Sie: Virtual Blackjack & Virtual Poker. Erleben Sie die virtuelle Welt von morgen und treten Sie gegen die faszinierensten Girls an, die das Universum zu bieten hat. Es lohnt sich! Dank der neuen CR3 Technologie erleben Sie Virtual Reality in bester Qualität und Vollbildmodus. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Erotik Games werden Sie für Stunden fesseln.
je Titel nur 79,95 DM

SEYMOR BUTTS 2
(Doppel CD-ROM)
MEGA TopHit! Jetzt endlich lieferbar! Der brandneue Super Titel von New Machine Publishing. Begleiten Sie Seymor Butts auf seiner erotischen Erlebnistour und stehen Sie ihm bei allen Abenteuern mit "Rat" und "Tat" zur Seite. Erleben Sie real interaktive Erotik. Sie werden begeistert sein
nur 89,95 DM

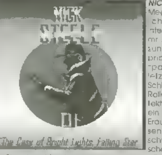
Seymor Butts I
nur 79,95 DM



VIRTUAL VALERIE
Die Königin des CYBERSEX ist zurück! Der erste Teil ist bereits Geschichte. Doch jetzt erwartet Sie das außergewöhnlichste Erotik Ereignis aller Zeiten. Noch nie gab es mehr Aktion als auf dieser Disk. 3D Animationen in nach nie da gewesener Qualität und faszinierende virtuelle Welten machen diesen Titel zu einem absoluten TopHit. Virtual Valerie erfüllt Ihnen (fast) alle Wünsche!
nur 99,95 DM



PRIVATE PRISON
Ein brandneuer interaktive TopHit von New Machine Publishing. Noch mehr Aktion und Interaktivität erwartet Sie. Übernehmen Sie den Job eines Gefängnisdirektors in einem Frauengefängnis. Überwachen Sie die erotischen Fantasien Ihrer Gefangenen und begünstigen oder verhindern Sie Ihre sexuellen Aktivitäten. Ein heißer Job erwartet Sie! (komplett in Deutsch)
nur 89,95 DM



NICK STEELE
Mega TopHit! Endlich ist er da! Der interactive Erotik Krimi mit Starbesetzung. Erleben Sie prickelnde Hochspannung bis zur letzten Minute. Schlüpfen Sie in die Rolle des Privatdetektivs Nick Steele, ein Mann den alle Frauen lieben. Lösen Sie Ihren schwersten (erotischen) Fall und klären Sie den Mord an einem jungen Fotomodel auf.
nur 79,95 DM

PENETRATION
Das brandneue explosive Erotik Spiel von ROMSOFT ist da. Hier ist Ihr ganzes Geschick gefragt. Können Sie die gestellten Aufgaben lösen? Wir wünschen es Ihnen, denn die Gewinne sind hocherotisch und explosiv. Erleben Sie dieses Erotik Highlight in echter Spitzenqualität.
nur 69,95 DM

Weitere CD-ROM Highlights finden Sie in unserem Gesamtkatalog, der jeder Bestellung beiliegt. Ansonsten bitte DM 5,- in Briefmarken oder Bar einsenden. Ab einem Bestellwert von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei. Ab sofort sind viele Titel auch im MPEG/CD-I/VIDEO CD Format lieferbar.
Versandkosten: Nachnahme DM 10,- · Vorkasse DM 6,-- Auslandslieferungen erfolgen generell nur gegen Vorkasse + DM 12,-- (Überweisung oder bar), bei Scheckzahlung entstehen zusätzliche Bankgebühren in Höhe von DM 25,-.
- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Bizarre Anwendungen

»Culture Tattoo«

TATTOO YOU

Ob Rubbel-Tattoos von »Bravo« oder Spuckebildchen aus der Kaugummipackung – es geht eben nichts über eine gut plazierte Tätowierung. Dieses CD-ROM präsentiert Stecharbeiten der ernsteren Art.

Wie entstand die Tätowierung? Ich stelle mir das so vor: Eine gigantische Welle trägt einen gekenterten Seemann zur rettenden Insel. Bevor das Meer ihn freigibt, verpaßt ihm die See einen Denkzettel, an den er sich sein Leben lang erinnern wird: Er wird in Bausch und Bogen auf den Strand geknallt, daß es ihm den feinen Sand unter die Haut treibt – das entstandene Muster läßt sich nie wieder entfernen. So erklärt sich, warum Seeleute noch heute Tattoos sammeln wie andere Leute Autoaufkleber... wahrscheinlich war's aber ganz anders!

Egal, eines steht fest: Wer sich tätowieren läßt, sollte vorher nichts trinken. Einen schwedischen LKW-Fahrer traf fast der Schlag, als er nach durchzechter Nacht seinen Brummschädel vor den Spiegel hielt. Vom Scheitel bis zum Kinn zierten die Züge eines Mandrill-Affen sein erstauntes Gesicht – dieses Motiv hatte er sich im Vollsuff nämlich gewünscht. Also nochmal die goldene Regel: Erst sticheln, dann picheln! So vermeidet man die bohrende Frage der Gattin, warum neuerdings der Vorname der Sekretärin in diesem grellroten Herzchen prange – peinlich.

Apropos peinlich: Stocknüchtern kalkulierte der selbsternannte Stuttgarter »Designer Wizard«, Airbrush- und Biker-Fan Darny B. Lunke, als er 100 der hübschen Hautbildchen auf eine CD-ROM packte. Diese Hundertschaft aus den Archiven einer Handvoll mehr oder minder bekannter Tattoo-Designer verkloppt er nun für süffige 44,90 Mark. Während die Fineline-Studios aus Eicklingen sichtlich einen zarten St(r)ich führen, nehmen sich die Arbeiten von Checkpoint Charlie und Doc Robson eher kräftig aus. Dasselbe gilt übrigens für Otti und seine Berliner Freunde, der auch auf der CD-ROM vertreten ist. Und die Wiesbadenerin Monique zaubert laut Pressetext »fein ziselierte Fantasy-Arbeiten auf Männerrücken. Kunstvoll schlängeln sich die Linien über die Haut und machen aus einem bierbäuchigen Biker noch ein ansehnliches Kunstwerk«.



Indianische Motive – zwei Jahre en vogue, dann trägt man nur noch langärmlige Hemden...

Beängstigend umfangreich ist die Liste vermißter Features, die man auf die CD-ROM hätte packen können: Die Arbeiten unzähliger Tattoo-Künstler von Flensburg bis Garmisch, Erklärung der Technik und der Instrumente, eine kleine »Kulturgeschichte«, die »Pflegeanleitung« der frisch gestichelten Tattoos plus Kommentare von Ärzten, Bilder von Promi-Tätowierungen, Adressen renommierter Tätowierer, Adressen der einschlägigen Fachzeitschriften...

Man sieht schon: Es fehlt so ziemlich alles. Außerdem finde ich es ärgerlich, daß jedes dritte Bild Airbrush-Motive zeigt, die normalerweise die Motorhauben tiefergelegter Escorts zieren. Zugegebenermaßen ist das Geschmackssache. Wenn man aber 100 digitalisierte Bilder kommentarlos auf eine CD-ROM preßt, sieht mir das verdammt noch Abzocke aus. Und sowas sollte mit Mandrill-Tattoos nicht unter 15 Quadratzentimetern bestraft werden.

(Anatol Locker/hl)

CULTURE TATTOO

HERSTELLER: TY-Culture Produktion

PREIS: ca. 45 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Super VGA, 8 MByte RAM, Windows, CD-ROM.

PRAKTISCHER NUTZEN: Eingeschränkt zur Motivsuche verwendbar.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Nach dem 50. Bikermotiv wär's sogar Ben und den Pale Cats zuviel.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Ein Mandrill-Tattoo an einer höchst unpassenden Stelle.

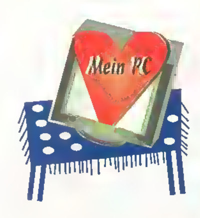
DAS PC-PLAYER-FAZIT: Lieber dem kleinen Bruder die Fake-Tattoos aus der »Bravo« mopsen – die lassen sich wenigstens wieder entfernen.

Die Oberfläche von »Culture Tattoos« ist nicht gerade eine Studie in puncto Benutzerfreundlichkeit

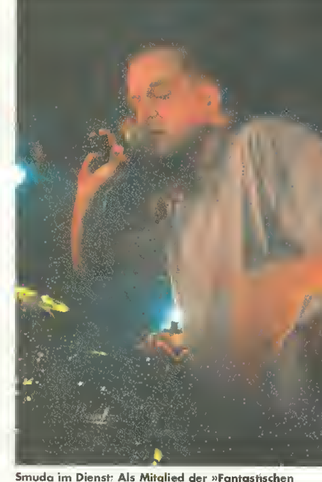




Das kommt heraus, wenn man den Begriff »Dia-Show« wörtlich nimmt



RAPPER'S DELIGHT



Smuda im Dienst: Als Mitglied der »Fantastischen Vier« arbeitet er gerade an einem neuen Album. Die erste CD-ROM zur Band ist auch in Arbeit.

In lockerer Folge präsentiert PC Player die Privat-PCs der Prominenz. Smuda von den »Fantastischen Vier« macht den Auftakt: Der rendernde Rapper läßt tief in das Innere seines Tower-Gehäuses blicken.

Mein PC: Was macht man als Rapper denn so mit einem PC? James-Brown-Platten sampeln? Och – eigentlich nicht. Die Abrechnung mit der Plattenfirma? Ab und an. Frisch gereimte Texte und Adressen von Musikerkollegen archivieren? Kommt vor. Spielen? Logisch! Mein PC ist in erster Linie zum Zocken da.

Der PC: Vor einigen Wochen bin ich bei Gateway schwach geworden und habe mich zum Umstieg von meinem 486/(echte)50-VLB (der bald als F4-Info-Voicemailbox dienen wird) auf einen Pentium 100 entschlossen und eine Adaptec-SCSI-Karte reingesteckt. Ist für mich glatt ein Grund gewesen, »System Shack« nochmal durchzuziehen – diesmal aber in Super VGA. Mit 16 MByte RAM bin ich erst mal zufrieden; mal sehen, ob mich Origin mit dem übernächsten »Wing Commander« zu noch mehr Speicher zwingen wird...

Smuda privat: Der bekennende Computerfreak steckt einen nicht unbescheidenen Teil seiner Tantiemen in Hardware-Upgrades. Dieser exklusive Schnappschuß zeigt den Rapper in privatem Ambiente vor seinem PC.

Massenspeicher: Zur eingebauten 1-Gigabyte-Platte von Fast gesellt sich noch eine 3-Gigabyte-Festplatte von Micropolis, die ich mir zur aktiven Teilnahme an unserer CD-ROM-Produktion zugelegt habe. Genug Platz also für Soundsamples, AVIs und dicke TIFFs. Ein Quadspeed-CD-ROM mit 3fach-Wechsler sitzt gleich darunter. Dummerweise sucht der Windows-Mediaplayer jedesmal alle drei CDs ab, bis er läuft – ein Fall für den »Technik-Treff«!

Grafikkarte: Die VLB-Version der ATI Graphics Ultra 64 hat mir auf meinem alten 486er schon treue Dienste geleistet, also war der Schritt zur PCI-Version dieser Karte klar. Im Gegensatz zur kleineren VL-Tochter-Karte hat das jetzige Modell Hardware-Vesa-Treiber und klasse Windows-Treiber.

Soundkarte: Eine grundsolide Soundblaster 16, die ich mir beim Hardwarebummel bei Comp-USA im Rahmen unseres Besuchs der Musikmesse in New York letztes Jahr gekauft habe. War dort zum Schleuderpreis von umgerechnet 200 Mark zu haben (allerdings nicht die Value Version). Beim Gateway-Angebot war eine Ensonique-Karte dabei, die ich trotz hartem Verhandeln nicht aus dem Angebotspaket bekommen habe. Also wurde sie zur General-Midi-Karte degradiert, denn die General-Midi-Sounds der SB16 finde ich gruselig und viel zu künstlich. Das ganze angeschlossen an ein kleines, aber feines Longston Speaker-Set mit Basswoofer, auf dem ich wegen Platzmangel meine Füße beim Zocken abstelle. Bei den wuchtigen »Descent«-Explosionen kitzelt das dann nett am großen Zeh – sehr entspannend nach einem arbeitsreichen Tag.

Zubehör: Neben der Maus habe ich schon seit Jahren meinen treuen Gravis-Joystick in der Hand. Seit »Flight Unlimited« spiele ich aber ernsthaft mit dem Gedanken, mir einen anständigen Flightstick zu kaufen. Der Pentium-Umstieg brachte es auch mit sich, daß ich mir 3 Zoll auf meinen Monitor »aufgeschlagen« habe: Ein stromsparender 17-Zöller lacht mich jetzt an. Mein Epson Stylus hat vor kurzem das Zeitliche gesegnet, weil ich mich dummerweise einer Refill-Packung anvertraute. Bis ich mir eines Tages mal einen Farb-Tintenstrahler zulegen werde, faxe ich mir meine Ausdrucke an das eigene Faxgerät mit meinem Zyxel 1496 EG+, mit dem ich mich sonst im World Wibe Web und CompuServe herumtreibe.

(Michael Schmidt/hl)

ZUR PERSON

Michael Schmidt alias Smuda ist 27 Jahre alt und verdient sich das Geld für PC-Upgrades als Teil des Hiphop-Quartetts »Die Fantastischen Vier«. Vom ZX81 über Spectrum, den obligatorischen 64er (nach dem VC20) mit kleinen Umwegen über TI99/4A und Amiga ist er jetzt überzeugter DOS-User. Neben Spielen begeistern ihn das Online-Leben (Compuserve-Adresse: 1DD41D,743) und Multimedia-Technologie – nicht zuletzt deshalb wird in Bälde ein interaktives CD-ROM zu den Fantastischen Vier erscheinen.

BOXENSTOP



So richtig Spaß bringt ein Spiel erst dann, wenn die Bässe im Magen wummern und der Putz schallerschüttert von den Wänden rieselt. Die Stereoanlage ist meist außerhalb der PC-Reichweite – also müssen separate Lautsprecher her. Acht preiswerte Aktivboxen unterzogen sich dem PC Player-Hörtest.

Und schon gehen die Schwierigkeiten los: Kaum hat man sich dazu durchgerungen, jetzt endlich separate Boxen für den Computer zu kaufen, erdrückt einen schon die Flut der unterschiedlichen Typen. Das Feld dünnt sich allerdings sehr schnell aus, wenn Sie einige wenige Kriterien beachten.

Der Klang einer Box ist dabei natürlich der wichtigste Prüfstein. Und genau hier scheiden sich die Geister: Die einen lieben es, wenn die Bässe wuchtiger und die Höhen heller kommen, als es vom Komponisten der Musik eigentlich gedacht war. Die anderen schwören auf einen unverfälschten neutralen Klang, bei dem sich alle Instrumente und Geräusche der Spiele-Untermalung auch dann noch unterscheiden lassen, wenn nebenher die Laserkanone des Raumschiffs loshämmert. Am sichersten wählen Sie Ihre Lieblingsbox also aus, wenn Sie sich diese direkt beim Händler anhören.

Darüberhinaus gibt es weitere Kriterien, die im ersten Moment vielleicht gar nicht so wichtig erscheinen, dem Sound-Genuß von Fall zu Fall aber einen Wermuts-Tropfen hinzufügen. Die Audio-Anschlußkabel an die Soundkarte sollten lang genug sein, sonst muß die Box zwangsläufig direkt neben dem PC stehen. Auch die Verbindungskabel zwischen den Boxen sollten mindestens einen Meter überbrücken können, denn nur so können Sie die Boxen weit genug auseinander stellen, damit sich ein Stereo-Klangpanorama ergibt. Netzschalter und Lautstärke-Regler müssen die Boxen außerdem besitzen. Damit können Sie die Lautstärke mal eben schnell runterdrehen, ohne die mitgelieferten und teilweise komplizierten Programme Ihrer Soundkarte bemühen zu müssen. Alle diese Kriterien haben wir beim Test der hier vorgestellten acht Boxen beachtet.

Kleiner geht's kaum: Philips SBC 8233/MM

Die kleinsten Lautsprecher von Philips sind die »SBC 8233/MM«. Mit Ihren knapp 8 x 8 Zentimetern findet sich wohl überall ein Platz zum Aufstellen. Wie alle hier vorgestellten Philips-Boxen lassen sie sich wahlweise über Batterie oder über ein Netzteil betreiben. Das Batteriefach dient beim Transport praktischerweise als Kabelfach, so daß keine losen Strippen herumfliegen können. Der Netzschalter dient gleichzeitig als Umschalter zwischen aktivem und passivem Betrieb: In abgeschaltetem Zustand kann der Soundkarten-Verstärker die Boxen mit ihren 2 x 0,5 Watt speisen.



Die »SBC 8233/MM« von Philips sind die kleinsten und preiswertesten Boxen im Test. Der Klang rangiert allerdings unter »ferner liefen«.

Klang- oder Lautstärke-Regler kennen die Winzlinge nicht. Leider bleibt der Klang weit hinter dem zurück, was wir noch als »ohrenfreundlich« bezeichnen: billige Kofferradios geben teilweise einen besseren Sound von sich. Von ordentlichen Bässen und Höhen keine Spur.

Eine Nummer größer: Philips SBC 8235/MM

Das große Bruderpaar der 8233-Boxen heißt »SBC

Die »SBC 8235/MM«-Boxen sind zwar leistungsmäßig höher als die 8233-Boxen angesiedelt, aber auch bei ihnen läßt die Klangqualität einige Wünsche offen

8235/MM«. Seine Ausstattung entspricht exakt den kleinen Lautsprechern: Sie lassen sich wahlweise über ein Netzteil oder mit Batterien betreiben. In abgeschaltetem Zustand arbeiten sie wie passive Systeme ohne Verstärker; Klang- und Lautstärke-Regler gibt es nicht und das Batteriefach ist auch hier gleichzeitig Schutzbehälter für die Anschlußkabel.

Der Unterschied liegt in der Lautsprecher-Leistung und in der Größe: Das Paar gibt pro Box 4 Watt an Leistung von sich und ist mit rund 15 Zentimetern fast doppelt so hoch wie die 8233-Boxen. Damit steht eigentlich etwas mehr Volumen für die Klangformung zur Verfügung. Trotzdem kann die Wiedergabequalität nicht überzeugen. Sie liegt nur geringfügig über dem, was die 8233-Boxen von sich geben. Außerdem verzerren die 8235-Boxen den mittleren Tonbereich kräftig.

Großer Krachmacher: Philips SBC 8254/MM

Wer's noch eine Nummer größer haben will, für den bietet Philips die »SBC 8254/MM«-Boxen an. Der Aufbau ähnelt den anderen beiden Philips-Lautsprechern: Auch hier ist wahlweise Netz- oder Batterie-Betrieb vorgesehen und die Kabel wandern für den Transport sicher ins Batteriefach.



Mager in den Mitten: Die »SBC 8254/MM« von Philips. Außerdem verzerren die Boxen den Sound kräftig.

Passiv kännen diese Baxen nicht arbeiten; wenn sie ausgeschaltet sind, geben sie keinen Tan mehr van sich.
Dafür hat Philips diesem Madell-Paar einen Lautstärke-Regler spendiert, sa daß die Baxen bei aufgedrehter Saundkarte nicht unbedingt ihre maximal 7 Watt an Leistung durch die Gegend pusten. Der Klang ist zwar wesentlich besser als bei den anderen beiden Philips-Madellen. Tratzdem kann er nicht sa recht überzeugen. Wenn mittlere Tanlagen erklingen, verzerrt die Bax das Signal kräftig; ähnlich wie beim kleineren B235-Madell.

Klein, aber fein: Sony SRS-PC20



Sanys »SRS-PC20«-Boxen sind sehr klein und klangmäßig deshalb etwas schwach auf der Brust

Sony, der Erfinder des Walkmans und Miniaturisierungs-Experte, läßt sich natürlich nicht lumpen, wenn es um kleine Baxen geht. Das Sany-Madell »SRS-PC20« ist zwar nicht ganz sa klein wie die Philips »SBC B233/MM«-Baxen, paßt aber tratzdem sa ziemlich auf jeden Schreibtisch. Die Baxen lassen sich wie die Philips-Madelle per Batterie betreiben. Im abgeschaltetem Zustand gelangt das Audia-Signal um den Verstärker herum an die Lautsprecher; sie arbeiten dann als passive Systeme. Mit einem Watt pra Lautsprecher machen die kleinen Dinger auch ardentlich Lärm und für ihre Gräße haben sie sogar ein akzeptables Klangbild. Hammerharte Bässe geben die Baxen natürlich nicht van sich. Für Spiele sind sie fast schan zu schwach auf der Brust, aber der Preis van ca. 70 Mark ist sehr günstig.

Groß und stark: Sony SRS-PC40

Das Baxenpaar »SRS-PC40« van Sany bietet mit 3 Watt pra Lautsprecher schan genug Leistung, um selbst die abgehärtete Lebensgefährtin aus dem Zimmer zu jagen. Auch dieses Baxenpaar läßt sich mit Batterien betreiben, wabei es mit sechs fetten Baby-Zellen (Batterie-Typ R14) gefüttert sein will. Außerdem gibt es zwei Audia-Eingänge: Einer beispielsweise für die Saundkarte des PCs, der andere käme für ein ebenfalls parat stehendes Videaspiel gerade recht.
Neben dem Netzschalter gibt es einen Lautstärke-Regler und einen luxuriäs als »Bass Baaster« bezeichneten Taster. Drückt man das Knäpfchen, fetten die Lautsprecher die niederfrequenten Saundanteile dann nach einmal kräftig ein; ahne diese Klanghilfe klingt die Bax dagegen etwas dünn. Hähen



Die Boxen »SRS-PC40« von Sony haben ein sattes Klangbild

und Bässe betant sie grundsätzlich, die Mitten kammen dagegen zu kurz. Bei kamplexen Musiken verschluckt sie schan mal das eine ader andere Instrument.

Der Monitor-Ständer: Sony CSS-B100

Stellen Sie sich var, Sie hätten einen zugestapelten Schreibtisch. Frage: Wa wäre dann der sinnvallste Platz für die Baxen? Antwart: Zwischen Manitar und Tischplatte. Sany hat wahl beim Design des Madells »CSS-B100« ähnliche Überlegungen angestellt. Heraus kam dabei eine Art Manitarständer mit eingebauten Lautsprechern, die jeweils 2,5 Watt an Leistung wiedergeben.
Sany hat dem Gerät jede Menge an Ein- und Ausgängen spendiert. Zunächst gibt es zwei Audia-Eingänge für den eingebauten Verstärker und einen Kapfhärer-Ausgang. Ein Eingang ist hinten am Gehäuse angebracht, und ist wahl hauptsächlich für die PC-Saundkarte gedacht. Der andere Eingang befindet sich varne unter einer Klappe. Beide Signale verstärkt das System gleichberechtigt. Das Gerät bietet varne außerdem Eingänge für ein Mikraphan, ein Video- und ein Stereo-Audiasignal.
Die eingespeisten Signale verändert das Gerät überhaupt nicht, sondern leitet sie sa wie sie sind an entsprechende Ausgänge auf der Rückseite weiter. Wenn Sie diese permanent mit der Saund- und Video-Karte des PCs verbunden haben, brauchen Sie nicht mehr hinten am PC herumzufummeln, um ein Kabel zu wechseln; das erledigen Sie dann



Bei Platzmangel auf dem Schreibtisch verlagert man die Boxen einfach unter den Monitor: »CSS-B100« von Sony.

bequem vom Schreibtisch aus.

Der Klang der Lautsprecher ist ausgewogen und angenehm, wenn auch eine gewisse Brillanz fehlt. Trotzdem ist es noch erstaunlich, was Sony aus dem kleinen Volumen des Systems herausholt. Das Stereo-Panorama leidet allerdings durch den geringen Abstand der Boxen.

Die Klangmeister: Terratec Speaker Master



Preisgünstig und mit tollem Klang: Terratecs »Speaker Master« machen dann »Bumm!«, wenn es auch »Bumm!« machen soll.

Der Soundkarten-Guru Terratec bietet mit den »Speaker Master«-Boxen als einziger Hersteller in diesem Text Lautsprecher an, die ein integriertes Netzteil besitzen. Ein externes Netzgerät gibt es nicht – und was es nicht gibt, kann auch niemand vergessen oder liegenlassen. Der Betrieb mit Batterien ist allerdings nicht vorgesehen. Die wären wohl auch im Handumdrehen leergelutscht, denn die Boxen bringen es auf 15 Watt pro Lautsprecher. Um diesen Phon-Sturm bei Bedarf zu zähmen, besitzen die Speaker Master einen Lautstärke-, einen Höhen und einen Bass-Regler. Wer will, kann sich das Klangbild also bewußt auf »extrascharf« einregeln.

Ihrem Namen machen die Speaker-Master-Boxen alle Ehre: Höhen und Bässe bringen sie klar rüber und auch die Mitten kommen nicht zu kurz. Alle Spiele-Musiken gab das Boxen-Paar differenziert wieder. Von den hier vorgestellten Boxen sind sie zusammen mit dem Vobis-System die besten im Klangtest.

Die Kraftvollen: Vobis SBC 630

Mit den »SBC 630«-Boxen bietet Vobis ein System an, das pro Lautsprecher 17,5 Watt an Leistung verbrät. »Leistung« ist aber nicht »Lautstärke«, denn die 630er-Boxen sind nicht lauter oder leiser als die Boxen von Terratec, die 15 Watt Leistung haben. Voll aufgedreht reicht die Lautstärke allerdings aus, um in einem kleinen Zimmer einen mittleren Gehörschaden zu provozieren.

Die Boxen bieten Regler für Lautstärke, Höhen, Baß und »Panorama«. Das Stereo-Klangbild können Sie mit letzterem auch dann auf die akustische Mitte einstellen, wenn Sie



Die Vobis-Boxen »SBC 630« bieten ein sehr ausgewogenes und klares Klangbild

nicht genau in der Mitte zwischen den beiden Boxen sitzen. Die anderen Lautsprecher hatten diese Regelung nicht.
Auch die Vobis-Boxen erzeugen einen sehr sauberen Klang: Höhen, Mitten und Bässe geben sie klar und differenziert wieder.

Schlußakkord

Die klaren Testsieger sind die »Speaker Master« von Terratec und die »SBC 630« von Vobis, wobei die Terratec-Boxen noch ein klein wenig besser als die Vobis-Boxen klingen. Hier sollten Sie schlichtweg auf den Preis schauen, den Sie beim Händler dafür berappen müssen. Meistens unterscheidet sich dieser von den in der Tabelle gemachten unverbindlichen Preisempfehlungen des Herstellers.
Eine interessante Alternative ist der Monitor-Unterbau »CSS-B100« von Sony, der bei akuter Platznot optimal ist. Allerdings kommt das System nicht an die Klangqualitäten der beiden Testsieger heran. Einen vernünftigen Sound bieten außerdem die Sony-Boxen »SRS-PC40«. Auch die Philips-Lautsprecher »SBC 8254/MM« gingen noch als interessante Wahl durch, wenn uns beim Test nicht die Verzerrungen aufgefallen wären. Die anderen Modelle sind aufgrund ihres bescheidenen Klangs nicht zu empfehlen. (hf)

TECHNISCHE DATEN

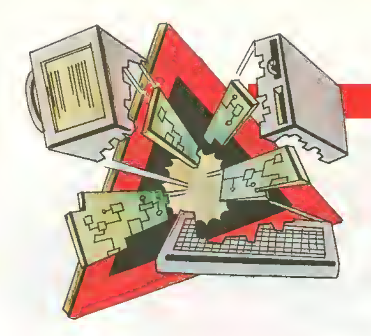
Name	SBC 8233/MM	SBC 8235/MM	SBC 8254/MM	SRS-PC20
Hersteller/ Vertrieb	Philips GmbH 20099 Hamburg	Philips GmbH 20099 Hamburg	Philips GmbH 20099 Hamburg	Sony Europe 50829 Köln
ca.-Preis[1]	40 Mark	100 Mark	130 Mark	70 Mark
Eigenschaften				
Netzteil	extern	extern	extern	extern
Betriebsspannung	6 Volt	6 Volt	9 Volt	6 Volt
Batteriebetrieb	ja	ja	ja	ja
Batterie-Typ[2]	2 x R6	4 x R6	4 x R14	4 x R6
Lautstärkeregler	nein	nein	ja	ja
Höhenregler	nein	nein	nein	nein
Tiefenregler	nein	nein	nein	nein
Balance-Regler	nein	nein	nein	nein
Netzschalter	ja	ja	ja	ja
Verstärker				
Leistung	2 x 0,5 Watt	2 x 4 Watt	2 x 7 Watt	2 x 1 Watt
abschaltbar	ja	ja	nein	ja
Impedanz	4 Ohm	4 Ohm	-	8 Ohm
Klangurteil[3]	ungenügend	mangelhaft	ausreichend	ausreichend

[1] Der Preis entspricht dem vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis. Verschiedene Händler können die Geräte zu unterschiedlichen Preisen anbieten.
[2] »R6«-Batterien sind die »Walkman«-Typen, »R14« entsprechen den »Baby«-Zellen
[3] Unsere Beurteilung erfolgt nach dem Schulnoten-Prinzip: sehr gut: 1, gut: 2, befriedigend: 3, ausreichend: 4, mangelhaft: 5, ungenügend: 6

Technische Daten

Name	SRS-PC40	CSS-B100	Speaker Master	SBC 630
Hersteller/ Vertrieb	Sony Europe 50829 Köln	Sony Europe 50829 Köln	Terratec Elektronik 41334 Nettetal	Vobis 52146 Würselen
ca.-Preis[1]	160 Mark	200 Mark	150 Mark	150 Mark
Eigenschaften				
Netzteil	extern	extern	intern	extern
Betriebsspannung	9 Volt	9 Volt	-	14 Volt
Batteriebetrieb	ja	nein	nein	nein
Batterie-Typ[2]	6 x R6	-	—	—
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja
Höhenregler	nein	nein	ja	ja
Tiefenregler	Bass-Taster	ja	ja	ja
Balance-Regler	nein	nein	nein	ja
Netzschalter	ja	ja	ja	ja
Verstärker				
Leistung	2 x 3 Watt	2 x 2,5 Watt	2 x 15 Watt	2 x 17,5 Watt
abschaltbar	nein	nein	nein	nein
Impedanz	-	-	-	-
Klangurteil[3]	gut	befriedigend	sehr gut	sehr gut

[1] Unverbindliche Preisempfehlung laut Hersteller. Einzelne Händler können die Geräte zu unterschiedlichen Preisen anbieten.
[2] »R6«-Batterien sind die »Walkman«-Typen, »R14« entsprechen den »Baby«-Zellen.
[3] Diese subjektive Beurteilung erfolgt nach dem Schulnoten-Prinzip: sehr gut: 1, gut: 2, befriedigend: 3, ausreichend: 4, mangelhaft: 5, ungenügend: 6



Keine Panik: Prozessoren aufrüsten

CHIPLEIN WECHSLE DICH

Prozessor-Upgrades sind die preiswerte Rettung, wenn Spiele auf Ihrem System zu langsam laufen. Unsere Hardware-Bildergeschichte zeigt, wie ein solcher Chip-Update funktioniert.

Hardware

Alle zwei Jahre passiert es: Die neuen Spiele ruckeln, Grafiken erscheinen im Sekundentakt und trotz intensiven Joystick-Verbiegens läßt sich nicht mehr Speed aus dem Rennspiel herausholen. Der Zahn der Zeit hat unerbittlich genagt; der Computer ist beim besten Willen zu langsam. Drei Auswege bieten sich da an: neuen PC kaufen, Motherboard tauschen oder Prozessor wechseln.

Die Neukauf-Lösung scheidet meistens aus einen einfachen Grund aus: Niemand hat wohl so recht Lust, seine im alten Computer vorhandene 300-MByte-Festplatte und seine VLB-Grafikkarte zum alten Eisen zu legen. Sollte der Computer dagegen so alt sein, daß sich in ihm noch eine ISA-Karte und eine 80-MByte-Festplatte zuhause fühlen, führt kaum noch ein Weg an einem Systemwechsel vorbei.

Mit einem Motherboard-Tausch behalten Sie Ihre alten Komponenten und bekommen trotzdem ein System, das technisch auf der Höhe ist. Jedermanns Sache ist der Umbau allerdings nicht. Wenn Sie mit den Innereien des PCs auf Kriegsfuß stehen, überlassen Sie die Aktion lieber einem Computerhändler.

Der alleinige Tausch des Mikroprozessors ist dagegen relativ simpel, denn dabei entfernen Sie lediglich den Prozessor aus seiner Fassung und ersetzen ihn durch eine schnellere Variante. Einige Vorsichtsmaßnahmen vorausgesetzt können Sie das auch dann erledigen, wenn Sie technisch weniger versiert sind. Obendrein ist es die preiswerteste Lösung, um die Geschwindigkeit des PCs zu tunen.

Upgrade-Eignungstest

Nicht alle Motherboards sind für einen Prozessortausch geeignet. Von vornherein scheiden Systeme mit einem 386er- oder einem 286er-Prozessor aus. Als Austauschprozessor für den 386er gab es von Intel zwar den »Rapid CAD« und auch Cyrix hat noch den »Cx486DRX2« im Angebot. Diese zu einem 386er Pin-kompatiblen Chips passen genau in dessen Fassung, sind aber eigentlich 486er-Pro-



1

Das Zubehör (von links unten): DX4/100-Prozessor, Kreuzschlitz-Schraubendreher, Aushebel-Werkzeug, ersatzweise ein kleiner Schlitz-Schraubendreher, Stromweichen, eine Schale für Schrauben, einen und das Motherboard-Handbuch.



2

Wenn alles bereit liegt, stecken Sie als nächstes den Lüfter mit dem Kühlblech auf den Prozessor (Prozessorbeine nicht berühren!). Falls Sie Ihr Board mit einer Overdrive-Version des DX4/100 aufrüsten, ist dieser Schritt unnötig.


IT'S SHOWTIME...
World of Erotic CD-ROM
JETZT BESTELLEN!
AM SCHNELLSTEN PER FAX:
05 21 / 17 63 99
ODER PER POST
Der freche Dreier
9.999 Bilder und 50 Videos
99,99
SIX-PACK
Bei Bestellung unseres SIX-PACKS erhalten Sie eine Bonus-CD gratis.
Sechs Richtige mit Zusatzzahl
199,99
SIX-PACK + Bonus-CD
Unsere Versandbedingungen:
Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäfts- und Lieferbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich incl. 15 % MwSt. zzgl. Versandkosten. Die Versandgebühr beträgt DM 9,– Die Nachnahmegebühr beträgt DM 8,– Ab einem bestellten Warenwert von DM 250,– liefern wir versandkostenfrei. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme, auf Rechnung nur bei Stammkunden mit Kunden-Nr. Auslandslieferungen werden nur gegen Vorkasse resp. Kreditkarte abgewickelt. Preisänderungen, technische Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Altersnachweis erforderlich.
Systemvoraussetzungen:
Mind. 286er PC oder besser, CD-ROM Laufwerk, VGA-Monitor und Festplatte. Macintosh oder Amiga mit Bildbetrachter ebenfalls möglich. AVI-Files und Videos erfordern Windows, resp. DOS
TEL. 0180 / 5 34 25 26

zessoren. Den Rapid-CAD bietet allerdings kaum noch ein Händler an, und die Cyrix-Chips sind so teuer, daß der Preis in keinem Verhältnis zum Nutzen steht. Einen Ersatz für den 286er gibt es überhaupt nicht.
Völlig anders sieht die Situation bei den 486er-Prozessoren aus. Von Intel, AMD und von Cyrix gibt es eine Fülle von Chips, die funktionskompatibel zu älteren Prozessoren und schneller sind. Die Tabelle gibt Auskunft, welcher Prozessor sich problemlos durch eine schnellere Variante ersetzen läßt. Abhängig von Ihrem Board bieten sich verschiedene Aufrüstungs-Aktionen an. Sollte Ihr Board bloß eine Art von Prozessor schlucken, können Sie nur ganz bestimmte schnellere Prozessor-Typen einsetzen (siehe Tabelle). Prüfen können Sie das mittels des (hoffentlich vorhandenen) Motherboard-Handbuchs. Wurden in diesem überhaupt keine Jumper eingetragen, mit dem Sie den Prozessor zum Beispiel von 25 auf 33 MHz schalten können, sind Sie auf Gedeih und Verderb auf eine Prozessor-Linie angewiesen. Einen DX/25 können Sie dann nur durch einen DX2/50 oder durch einen DX4/75 ersetzen. Auch wenn Sie sich nicht ganz sicher sind und lieber die Finger von Jumpern lassen, dürfen Sie nur einen Prozessor aus der in der Tabelle angegebenen Prozessor-Reihe einsetzen.
Viele moderne Boards lassen sich dagegen auf unterschiedliche Prozessor-Typen jumpern. Leider können wir dafür keine generellen Anweisungen geben; hier gibt es viel zu viele unterschiedliche Board-Varianten. Generell müssen Sie sich strikt an die im Handbuch angegebenen Einstellun-

PROZESSOREN-AUFRÜSTUNG DIE ÜBERSICHT

Externer Takt	Aufrüst-Versionen
25 MHz	486DX/25 → 486DX2/50 → 486DX4/75 [1] [2]
33 MHz	486DX/33 → 486DX2/66 → 486DX4/100 [1] [2]
40 MHz [3]	486DX/40 → 486DX2/80 → 486DX4/120 [1]

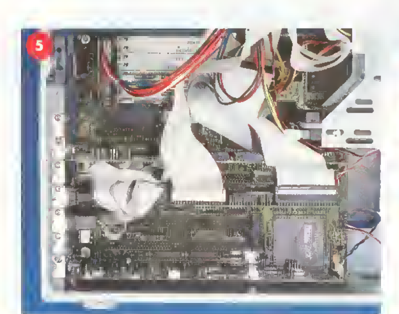
[1] 3,3-Volt-Version; das Motherboard muß per Jumper darauf vorbereitet sein
[2] Gibt es von Intel auch als Overdrive-Version als 5-Volt-Typ
[3] Bietet nur AMD an



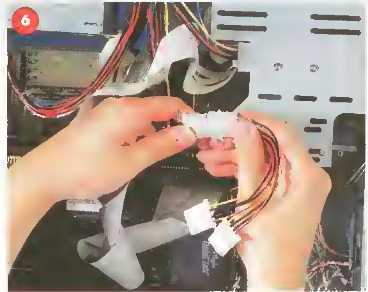
Goldene Regel: Vor einem Eingriff in das Innenleben des PCs IMMER den Netzstecker ziehen!



Als nächstes schrauben Sie Ihren PC mit dem Kreuzschlitz-Schraubendreher auf. Einige Gehäuse lassen sich danach aufklappen. Bei anderen (wie hier gezeigt) müssen Sie das gesamte Gehäuse-Blech abziehen.



Der neue Prozessor könnte mit seinem Kühlblech und dem Lüfter einige Karten blockieren. Stecken Sie diese so um, daß keine Karte den Prozessor verdeckt.

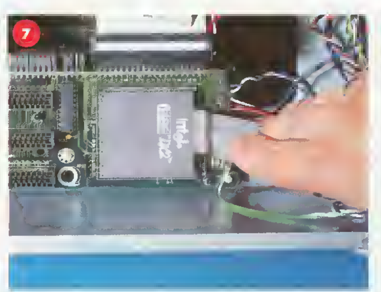


Aus eins mach zwei: Häufig sind alle Stromversorgungen im PC bereits belegt. Mit einer Stromweiche schaffen Sie einen zusätzlichen Anschluß für den Prozessorlüfter.

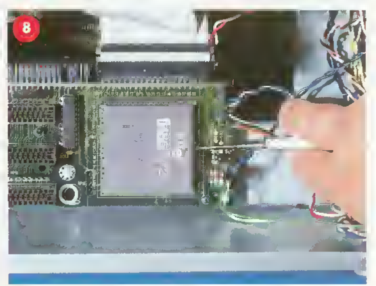
gen holten. Prüfen Sie olle Jumper lieber noch ein drittes und viertes Mol, wenn Sie nicht gonz sicher sind. Sanst landet der neue Prozessor eventuell im Silizium-Nirwana.
Bei PCI-Boords gibt es einen kleinen Haken: Der PCI-Bus orbeitet nur bis 33 MHz. 40-MHz-Prozessaren würde der Bus nicht verkraften. Entweder lassen salche Boards keine 40-MHz-Chips zu oder der PCI-Bus arbeitet nur nach mit dem holben Takt des Prozessars. Obwahl der Prozessar-Tokt zum Beispiel van 33 auf 40 MHz steigt, sinkt der PCI-Tokt von 33 ouf schloppe 20 MHz. Ein Spiel baut dadurch vielleicht sogor longsomer seine Grafik ouf, als mit einem Prozessor, der extern mit 33 MHz löuft. Bei einem PCI-Board ist deshalb der DX4/100 dos höchste der Gefühle.

DX4 und die Rauchwölkchen

Alle DX4-Prozessaren besitzen gegenüber den DX- und DX2-Vorionten eine Besonderheit: Sie orbeiten mit nur 3,3 Volt stott der üblichen 5 Valt. In eine narmole, für 5-Valt-Chips gedochte Fossung eingesetzt, überleben die Chips bloß Bruchteile einer Sekunde. Wenn Sie einen dieser schnellen DX4-Chips verwenden wollen, müssen Sie Ihr Boord ouf die 3,3-Volt-Versorgung einstellen. Monche Boords erkennen selbständig die nätige Versorgungsspannung; andere besitzen dafür einen Jumper. Beides muß ousdrücklich in Ihrem Handbuch zum Motherboard erwöhnt sein.
Falls Sie keinen Hinweis im Handbuch finden, Sie ouch mit der Lupe keinen Jumper mit einer »3,3 Volt«-Beschriftung entdecken oder sich schlichtweg nicht gonz sicher sind, müssen Sie dennach nicht die Flinte ins Karn werfen. Intel bietet anstelle der narmalen DX4/75- und DX4/100-Chips auch sogenannte »Overdrive«-Varianten on. Diese besitzen eine eigenständige Sponnungsregelung und können ohne Motherboord-Jumpereien die DX- und DX2-Typen ersetzen. Außerdem sind diesen ouch »Ausziehwerkzeuge« für den olten Prozessor beigelegt. Der Nachteil liegt bei ihnen im



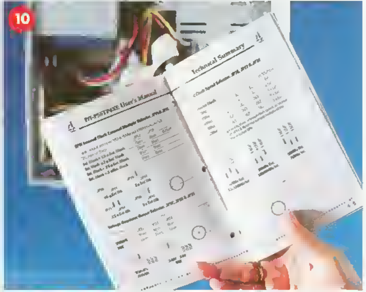
Den Intel-Overdrive-Prozessaren liegt ein Aushebel-Werkzeug für den Prozessar bei. Mit diesem läßt sich der alte Prozessar bequem aus der Fassung entfernen. Noch einfacher haben Sie es mit einem speziellen Nullkroft-Sockel.



Falls Sie kein spezielles Aushebel-Werkzeug besitzen, tut es auch auch ein kleiner Schroubendreher. Schieben Sie diesen behutsam unter den Prazessar und hebeln Sie den Prozessar van allen Seiten langsam, varsichtig und gleichmäßig aus.



Werfen Sie den alten Prozessar nicht weg, vielleicht brauchen Sie ihn nach. Der sicherste Platz ist für ihn die Verpackung des neuen Chips (Prozessarbeine nicht berühren!).



Wenn Sie einen narmalen DX4/100-Prozessar verwenden, müssen Sie Ihr Baord auf 3,3-Valt-Betrieb umstellen. Die Overdrive-Variante des DX4/100 verlangt dagegen 5 Valt.

höheren Preis: Ein DX4/100-Prozessor kostet im Moment rund 250 Mark, die Overdrive-Variante reißt dagegen ein Loch von rund 400 Mark ins Portemonnaie.

Im Dreiertakt mit AMD

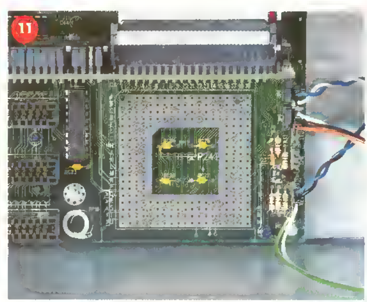
Ein weiterer Stolperstein lauert bei den AMD-DX4-Prozessoren. Wie bei den Intel-Typen arbeiten diese intern wahlweise mit doppeltem oder dreifachem Takt. Das Beinchen des Prozessors, mit dem das Motherboard die Taktvervielfachung bestimmt, liegt aber an einem anderen Pin als bei Intel (B13 statt R17). In Motherboards, die nicht speziell auf die AMD-Typen eingestellt sind, arbeiten die Prozessoren durch die fälschlicherweise angenommene Intel-Belegung grundsätzlich mit dreifachem Takt. Falls das Motherboard dann auf 40 oder 50 MHz eingestellt ist, läuft ein DX4/100 von AMD dann mit 120 oder 150 MHz. Das hört sich zwar zunächst erfreulich an, übersteigt das Leistungsvermögen des armen Chips aber bei weitem. Falls Sie auf dem Board oder im Handbuch keinen Hinweis auf einen speziellen AMD-Jumper aufstöbern, müssen Sie das Board mit 33 MHz betreiben. Wenn auch das nicht geht, dürfen Sie keinen AMD-DX4-Prozessor einkaufen.

Equipment für den Austausch

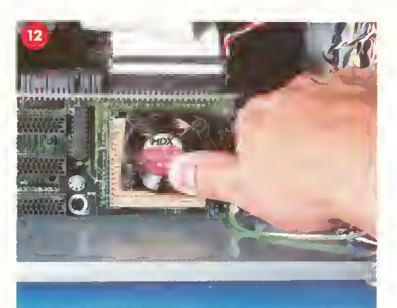
- ❑ Austausch-Prozessor Ihrer Wahl
- ❑ Kreuzschlitz-Schraubendreher
- ❑ Aushebel-Werkzeug
- ❑ kleiner Schlitz-Schraubendreher
- ❑ Schale für Schrauben
- ❑ Motherboard-Handbuch
- ❑ evtl. Lüfter
- ❑ evtl. Stromweiche

Bevor Sie loslegen

Zum Schluß noch ein ernst gemeinter Hinweis: Der Tausch des Prozessors ist sozusagen ein Eingriff am Herzen des Computers. Wenn hier etwas falsch läuft, arbeitet Ihr Computer nicht mehr. Deswegen sollte man eine solche Aktion nur ausführen, wenn man sich halbwegs fit für Hardware-Wühlereien fühlt – Sie handeln auf eigene Gefahr. (hf)



Die Pin-Nummer 1 des Prozessors muß auch in der Fassung in Pin Nummer 1 stecken. Alle Boards besitzen dafür eine Markierung. Hier sind die Pin-Nummern durchnumeriert. Andere Boards haben einen Pfeil oder einen Punkt aufgedruckt oder die Fassung besitzt in der Ecke eine Markierung.



Und jetzt rein mit dem Prozessor (Sie wissen schon: Beinchen nicht berühren!). Pin 1 des Prozessor muß in Pin 1 der Fassung stecken. Dann noch kräftig, aber nicht zu brutal, festdrücken und fertig. Auch hier ist ein Board mit einem Nullkraft-Sockel von Vorteil.

Ab jetzt heißt es: Finger weg vom Innenleben, denn nun müssen Sie einen ersten Test durchführen. Also: Stecker wieder rein ...



... und PC einschalten.



Wenn das Startbild erscheint, hat alles funktioniert. Passiert dagegen nichts, sollten Sie den PC sofort wieder ausschalten und nach der Fehlerquelle suchen.

PANNENHILFE

PCs sind undankbar: Kaum haben Sie ein Festplatten-Prablem geläst, klemmt irgend etwas an der Saundkarte ader das CD-ROM macht Ärger. Schadensbehebungstips zu den am häufigsten auftretenden Macken haben wir in diesem Pannen-Feature zusammengefaßt.



? Mein PC weigert sich, von der Diskette zu booten.

! Daran ist die im Setup eingestellte Boot-Reihenfolge schuld. Stellen Sie das Setup auf »A:, C:«.

? Ich darf nach jedem Einschalten des PCs die Fest plattenparameter, die Uhr und allen anderen Einträge des BIOS erneut einstellen.

! Die Spezial-Batterie auf ihrem Motherboard ist leer. Schauen Sie nach, ob Sie über einen Jumper eine externe Batterie an das Motherboard anschließen können. Entsprechende Batterie-Anschlüsse gibt es in vielen Elektronik-Bastelläden zu kaufen.

? Ich würde ja gerne mal das Setup meines PCs zu Gesicht bekommen. Ich weiß aber nicht, wie ich es aktivieren kann.

! Alle Setup-Programme haben eines gemeinsam: Sie lassen sich zuverlässig nur kurz nach dem Einschalten des PC aktivieren; also dann, wenn die erste BIOS-Meldung erscheint und der PC anfängt seinen Speicher hochzuzählen. Zum aktivieren verwenden viele BIOS-Versionen die Taste <Del>. Weitere häufig gebrauchte Tastenkombinationen sind <Ctrl><Alt><Esc>, <Ctrl><Alt><F1> oder nur <F1>. Achtung: Sie sollten keinesfalls aus Spaß an der Freud an den BIOS-Werten herummachen – auf diese Weise kann man sein komplettes System lahmlegen.

? Immer wenn ich mit dem Programm »FDISK« arbeite oder dem PC sage, er soll mit MS-DOS anstelle von OS/2 booten, erscheint eine Meldung »Virus Warning! Boot sector is to be modified!« Das macht mich etwas nervös.

! Sofern Sie gerade ein anderes Betriebssystem installieren oder mit einem Boot-Manager arbeiten, können Sie unbesorgt sein. In dem Fall muß der PC bestimmte Festplattenbereiche ändern, in denen sich gerne auch Viren breitmachen. Die BIOS-Warnung des PCs können Sie in diesem Fall ignorieren.

? Wenn ich manche Programme storte, erscheint ebenfalls die Meldung »Virus Warning! Boot sector is to be modified!«. Bei anderen Programmen dagegen nicht.

! Hoppla, hier scheint tatsächlich ein Virus sein Unwesen zu treiben. Booten Sie Ihren PC mit einer garantiert virenfreien Diskette und testen Sie mit dem neuesten Viren-Scanner Ihre Festplatte, um die infizierten Dateien zu finden.

? Mitten im Spielen erscheint in dicken weißen Buchstaben: »Parity Check System Halted«. Danach muß ich die Reset-Taste drücken.

! a) Hier könnte ebenfalls ein Virus am Werk sein. Lassen Sie mehrere neue Virenscanner von verschiedenen Herstellern auf die Festplatte los.
b) Falls die Scanner nichts finden, könnten ein Chip oder RAMs auf dem Motherboard locker sein. Abhilfe: Computer aufschrauben, alles festdrücken und nochmal booten.
c) Eventuell ist das Motherboard defekt. Lassen Sie es von einem Händler prüfen und gegebenenfalls austauschen.

? Ich habe im Setup meines PCs ein Paßwort eingestellt, das er bei jedem booten abfragt. Jetzt war ich drei Wochen im Urlaub und habe das Paßwort vergessen. Wie komme ich trotzdem ran?

! Das ist eine heikle Angelegenheit. Schalten Sie den Computer aus und verbinden Sie mit einem Kabel die beiden Pole der Motherboard-Batterie miteinander (maximal nur 1 bis 2 Sekunden, auf keinen Fall länger). Danach sind zwar alle Einstellungen im Setup verloren gegangen, aber das Paßwort ist auch gelöscht.

Festplatte

? Obwohl auf meiner Festplatte gerade genügend Platz frei ist, kann ich mein neues Spiel nicht installieren. Das Installations-Programm bricht immer mit »nicht genügend Platz auf der Festplatte« oder ähnlichen Meldungen ab.

! Viele Spiele verlangen während der Installation mehr Platz, als nach der Installation. Ganz sicher funktioniert die Installation, wenn noch rund doppelt soviel Platz frei ist, als das Spiel benötigt.

? Nachdem ich meinen PC einschalte zeigt er die Meldung: »Disk boot failure«, es ist aber keine Diskette im Diskettenschacht.

! Im Setup Ihres PCs ist entweder eine falsche oder gar keine Festplatte eingestellt. In dem hoffentlich auffindbaren Festplatten-Handbuch erfahren Sie die erforderlichen

Parameter. Auf manchen Festplatten sind die Parameter auch aufgedruckt. In neuen Setups gibt es die Parameter wie »Standard CHS« oder »LBA«. Wenn Sie diesen nicht wissen, müssen Sie einfach solange alle Einstellungen ausprobieren, bis der Computer wieder bootet. Danach sollten Sie sich sofort alle Parameter des Setup notieren und am besten in den Gehäusedeckel des PCs kleben. Dort geht er auf keinen Fall verloren.

? Es erscheint immer noch »Disk boot failure«, die Festplatten-Parameter im Setup stimmen aber.

! Ihr Setup ist darauf eingestellt, nur von der Diskette zu booten (Laufwerk A:). Der entsprechende Eintrag ist in jedem Setup etwas anders angeordnet. Suchen Sie nach einem Begriff wie »Boot Sequence«, bei der sich verschiedene Kombinationen der Laufwerksbuchstaben einstellen lassen. Stellen Sie hier »A:, C:« ein und der PC lädt wieder sein Betriebssystem.

? Mein PC bootet plötzlich nicht mehr, nach einer Weile erscheint die Meldung »Hard disk controller failure«.

! Das kann mehrere mögliche Ursachen haben:
a) Das Stromversorgungskabel oder das Flachbandkabel der Festplatten ist herausgerutscht. Kabel wieder reinstecken, festdrücken und erneut booten.
b) Das Flachbandkabel zur Festplatte ist defekt und Sie müssen es wechseln.
c) Der Festplatten-Controller ist defekt und Sie müssen ihn austauschen.
d) Im schlimmsten Fall ist die Festplatte defekt, was aber nur sehr selten vorkommt. Innerhalb der Garantiezeit (6 Monate muß jeder Händler geben) können Sie sie kostenlos reparieren lassen. Die Daten und installierten Spiele sind dann aber fast immer unwiderruflich verloren.

? Wenn ich einen Spielstand speichere, geben mir meine Spiele öfter die Fehlermeldung »Fehler beim Speichern« oder ähnliches.

! a) Ein defekter Sektor auf der Festplatte könnte dafür verantwortlich sein. Testen Sie Ihre Festplatte mit dem Programm SCANDISK (ab MS-DOS 6.00 im Lieferumfang). Wenn SCANDISK tatsächlich defekte Sektoren findet, sollten Sie so schnell wie möglich Ihre wichtigen Daten von der Festplatte auf Diskette kopieren (Stichwort: Sicherungskopie). Fast immer treten in kurzer Folge weitere Fehler auf, bis die Festplatte dann vollständig hinüber ist.
b) Findet SCANDISK dagegen keine Fehler, könnte ein Virus auf Ihrem System herumspuken.

? Ich habe eine zweite IDE-Festplatte parallel zu meiner ersten eingebaut, und jetzt funktioniert gar nichts mehr. Das Flachbandkabel und die Stromversorgung sind aber in Ordnung.

! a) Die erste Festplatte muß als »Master«, die zweite als »Slave« eingestellt sein. Ein Blick ins jeweilige Festplattenhandbuch zeigt, welche Jumper Sie an den Festplatten umstecken müssen.
b) Obwohl das IDE-System darauf ausgelegt war, daß an einem IDE-Bus beziehungsweise an einem Kabel immer zwei

Festplatten arbeiten können, vertrugen sich ältere Festplatten verschiedener Hersteller nicht miteinander. In dem Fall können Sie die Festplatte nur dann nutzen, wenn Sie sie an einen zweiten IDE-Controller anschließen und einen entsprechenden Treiber einbinden. Moderne Motherboards haben im BIOS bereits entsprechende Vorkehrungen für eine dritte und vierte Festplatte eingebaut, so daß Sie diese für die zweite Festplatte mißbrauchen können und ohne einen entsprechenden Treiber auskommen.

Grafikkarte und Monitor

? Nach dem Einschalten erscheint überhaupt kein Bild. Stattdessen fängt mein PC mehrmals an zu piepen.

! Hier stimmt etwas mit der Grafikkarte nicht. Entweder sitzt sie nicht richtig im Steckplatz auf dem Motherboard oder sie ist defekt.

? Verschiedene Spiele laufen bei mir nicht. Laut Anleitung sollen diese mit 640 x 480 Pixel arbeiten.

! Ihre Grafikkarte scheint kein VESA-BIOS zu besitzen. Sehr viele Karten können Sie nachträglich mit einem VESA-Treiber nachrüsten, den Sie in die AUTOEXEC.BAT einbinden. Auf der CD von PC Player Plus finden Sie im Verzeichnis \PROGRAMM\UNIVBE einen universellen VESA-Treiber, der sich für sehr viele Grafikkarten eignet.

? Wenn ich ein Spiel starte fängt das Bild auf dem Monitor plötzlich an zu flimmern. Verlasse ich das Spiel wieder (ich weiß zum Glück, wie ich das im »Blindflug« erledige) ist der Textbildschirm wieder normal.

! Wenn die Grafikkarte in den Grafikmodus schaltet, verkraftet Ihr Monitor die Ablenkfrequenzen nicht mehr. Bei neuen Karten können Sie die »Bildwiederholfrequenz« und die »Zeilenfrequenz« per Software auf die Werte einstellen, die Ihr Monitor maximal verarbeitet. Auf älteren Karten müssen Sie dafür Jumper setzen.

? Das Bild ist immer zu klein oder zu groß oder soweit verschoben, daß ich einen großen Bereich des Randes nicht mehr sehe.

! Viele Monitor besitzen Regler, mit denen Sie das Bild vergrößeren oder verkleinern und auf der Mattscheibe verschieben. Meistens können Sie diese Einstellungen auch an den Grafikkarten per Software vornehmen.

? Ein Bekannter hat die gleiche Grafikkarte wie ich, bei ihm gibt das Programm VIDSPEED (auf der CD von PC Player Plus) aber einen viel höheren Wert aus.

! Das liegt nicht an der Grafikkarte, sondern an dem Motherboard. Die »Local Bus«-Grafikkarten laufen genau so schnell wie der Mikroprozessor. Bei einem DX/25 oder einem DX2/50 läuft die Karte mit 25 MHz, bei einem DX2/66 und einem DX4/100 dagegen mit 33 MHz. Schneller bekommen Sie Ihre Grafik also nur durch einen Prozessor- oder einen Motherboard-Tausch.

? Vor kurzem schlug bei mir in der Nähe der Blitz ein. Meinem Computer ist zum Glück nichts passiert, aber der Monitor und auch mein Fernsehgerät zeigen jetzt kunterbunte Farbflächen.

! Die Bildröhre ist durch den Blitz magnetisiert worden und Sie müssen Sie wieder entmagnetisieren. Viele Monitore besitzen dazu eine »Degauss«-Taste, die Sie einfach einmal kurz drücken. Wenn Ihr Monitor diese nicht hat, sollten Sie einen Tag warten. Vielleicht ist der Effekt dann verschwunden. Wenn nicht, sollten Sie einen Fernsehtechniker kommen lassen, der Ihnen den Monitor und das Fernsehgerät entmagnetisiert.

Soundkarte



? Mein Spiel hängt sich auf, ich höre überhaupt nichts oder die Sounds leiern, wie bei einer Schallplatte mit einem Kratzer.

! a) Der I/O-Port, der IRQ oder der DMA-Kanal im Spiel-Setup sind nicht so wie bei der Soundkarte eingestellt. Prüfen Sie die Konfiguration und ändern Sie die Einstellungen entsprechend.
b) Die BLASTER-Variable in der AUTOEXEC.BAT ist entweder falsch eingestellt oder überhaupt nicht eingetragen. Viele Spiele richten sich danach. Wenn Ihre Soundkarte zum Beispiel auf dem I/O-Port 220h, auf IRQ 7 und den DMA-Kanal 1 eingestellt ist lautet die BLASTER-Variable: SET BLASTER=A220 D1 I7

? Das Spiel hängt sich auf, wenn ich die Maus bewege. Meine Soundkarte ist wie üblich auf I/O-Port 220, IRQ 7 und DMA-Kanal 1 eingestellt.

! Das merkwürdige Verhalten kommt durch die Interrupt-Technik der PCs zustande. Wenn »unsaubere« Interrupts durch das System spuken, erkennt der PC fälschlicherweise IRQ 7, und es kommt zum Konflikt mit der Soundkarte. Billige Taiwan-Kombikarten produzieren zum Beispiel unsaubere Interrupts, wenn an diese die Maus angeschlossen ist. Stellen Sie die Karte auf IRQ 5 um und es läuft. Leider kommen damit nicht alle Spiele klar, die die Karte auf IRQ 7 erwarten. Alternativ können Sie sich auch nach einer neuen Kombi-Karte umsehen.

? Obwohl meine Soundkarte ein MPU-Interface hat und mein Spiel auf Port 330h eingestellt ist, höre ich vom dem General-MIDI-Soundteil der Karte nichts. Wenn ich einen Synthesizer meines Bekannten mit dem externen MIDI-Anschluß der Soundkarte verbinde, dudelt dieser dagegen drauflos.

! Es gibt einige wenige Soundkarten, die zwar ein MPU-Interface besitzen und General-MIDI-Klänge produzieren. Hardwaremäßig besteht bei diesen aber keine Verbindung zwischen dem General-MIDI-Synthesizer und dem MPU-Interface (Creative Labs »AWE 32«, Miro »miraSOUND PCM1 pro«, Aztech Labs »Waverider 32 plus«, Media Vision »Pro Audio Wavetable PAW-200«). Das Problem

umgehen die Hersteller mittels eines DOS-Treibers, der sich aber aft mit Pratected-Mode-Spielen nicht verträgt. In den Griff bekammen Sie das nur durch einen radikalen Tausch der Karte gegen ein anderes Madell. Unter Windows gibt es dagegen keine Prableme.

CD-ROM

? Wenn ein Spiel normale Musik van der CD spielen will, häre ich nichts. Das gleiche passiert mit narmalen Audio-CDs.

! a) Vermutlich ist das Audio-Kabel vam CD-ROM-Laufwerk nicht an der Saundkarte angeschlassen.
b) Sie besitzen ein falsches Audio-Kabel, daß nicht zu ihrer Soundkarte paßt. Die Laufwerke van Panasanic/Matsushita/Creative, Sany und Mitsumi haben allesamt andere Belegungen der Kabel.

? Meine Videos rucken sowahl unter Windaws als auch bei verschiedenen DOS-Spielen.

! Entfernen Sie den SMARTDRV.EXE aus Ihrer CONFIG.SYS ader richten Sie ihn so ein, daß er nicht das CD-ROM-Laufwerk cachet. Achtung: Durch diese Maßnahme verlangsamt sich der Zugriff auf das CD-ROM-Laufwerk immer dann, wenn Sie etwas anderes machen, als Videas anzuschauen.

? Meine Videos ruckeln auch dann, wenn ich den SMARTDRV nicht in der CONFIG.SYS eingetragen habe.

! Fügen Sie in der AUTOEXEC.BAT in der Zeile mit dem MSCDEX-Treiber den Eintrag »/M:1« hinzu. Achtung: Durch diese Maßnahme verlangsamt sich der Zugriff auf das CD-ROM-Laufwerk immer dann, wenn Sie etwas anderes machen, als Video anzuschauen.

? Ich habe beide aben stehenden Tips ausprabiert, aber die Videas ruckeln und ruckeln und ruckeln ...

! Wenn Sie noch ein Singlespeed-Laufwerk besitzen (150 KByte/s), sallten Sie dieses mindestens gegen einen Daublespeed-Typen (300 KByte/s) ader einen Quadraspeed-Typen (600 KByte/s) austauschen.

? Ein Spiel meldet mir ständig, daß es die Daten van der CD nicht lesen kann. Ich vermute, meine CD hat einen Kratzer, denn Sie ist mir var kurzem runtergefallen.

! Kleine Kratzer bekammen Sie meistens weg, wenn Sie die glänzende Seite der CD mit einem in Brennspiritus getränkten Lappen kräftig bearbeiten.

? Mein Mitsumi-Laufwerk arbeitet nicht vernünftig, abwahl ich den MTMCDAE.SYS-Treiber, wie im Handbuch erklärt, eingebunden habe.



! Dieser Treiber arbeitet per DMA und hat in einigen älteren Versianen Ärger gemacht. Wechseln Sie ihn gegen den MTMCDAS.SYS-Treiber aus. (hf)

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 10/94 (auch mit CD)



Wavetable-Boards und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-ROM • Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Battle Bugs, Alien Legacy, Pinnball Dreams Deluxe, System Shock • ...

Ausgabe 11/94 (auch mit CD)



Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Master of Magic, Fifa Soccer, Colonization, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...

Ausgabe 12/94 (CD vergriffen)



Nullmodem Spiele-Session • Golfkurse im Vergleich • Super-PCs unter DM 5000 • Tests: Magic Carpet, Little Big Adventure, Nascar Racing, Malcom's Revenge, Kyrandia 3 • Tips & Tricks: The Horde • Komplettlösung: System Shock • ...

Ausgabe 1/95 (CD vergriffen)



Das war '94: Spiele, Jahresinhalt, Rückblick • Virtual-Reality per PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, The incredible Machine 2, Death Gate • Tips & Tricks: Magic Carpet, BMH • ...

Ausgabe 2/95 (auch mit CD)



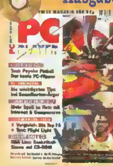
3DO-Blaster im Test • Starthilfe für OS/2 • Monty Pythons CD-ROM • Tests: Wing Comander 3, Cyberia, Panzer General, System Shock Enhanced CD • Tips & Tricks: Death Gate, Kings Ouest 7, Kyrandia 3 • ...

Ausgabe 3/95 (auch mit CD)



CD-ROM-Laufwerke mit Quadraspeed im Test • Spiele Premiere CES: 80 neue CD-ROMs • Tests: Descent, Woodruff and the Scribble, Legions • Tips & Tricks: Wing Comander 3, Cyberia • ...

Ausgabe 4/95 (auch mit CD)



Die wichtigsten Tips bei Soundkarten-Ärger • Flugsimulations-check • Mehr Spaß im Netz mit Internet & CompuServe • Tests: Trans. Tycoon Editor, Defender of the Empire • Tips & Tricks: Warcraft, Scribble, Psycho Pinball • ...

Ausgabe 5/95 (auch mit CD)



Weltraumspiele im Vergleich • Ihr PC als Tonstudio • Test Multimedia-CD: Bob Dylan interaktiv, Microsoft Lexi-ROM • Tests: Terror from the deep, Dark Forces, Bioforge, NBA Live '95 • Tips & Tricks: Dark Forces, Alone in the dark, Das Amt • ...

Ausgabe 6/95 (auch mit CD)



VR-Brille »3D-Max« im Test • Preview: Command & Conque • Profi-Tricks zur 3D Grafik • Tests: Hidden World, Flight Unlimited, Jagged Alliance Lemmings für Windows • Tips & Tricks: Bioforge, Bureau 13, Dark Forces, Discworld • ...

Ausgabe 7/95 (auch mit CD)



Turbo Grafikkarte Millenium im Test • Spieleneuheiten von der E3 • Test und Lösung zu Full Throttle/Vollgas • Technik-Hilfe zu Bus-Systemen • Tests: Virtual Pool, Sim Tower • Tips & Tricks: Dark Sun 2, Jagged Alliance • ...

Ausgabe 8/95 (auch mit CD)



Vergleichstest: Videokarten • Spiele-Revolution mit Windows 95 • Spiele-Klassiker für wenig Geld • Tests: Action Soccer, Command & Conquer, Hi-Octane, Last Dynasty • Tips & Tricks: Prisoner of Ice, Guilty, Nascar Racing • ...

Ausgabe 9/95 (auch mit CD)



DOS-Spiele unter Windows 95 • Microsoft Dogs • Kombi-Soundkarten im Vergleich • Tests: 3-D Lemmings, Dungeon Master 2, Mech Warrior 2 • Tips & Tricks: Simon the Sorcerer 2, Space Ouest 6, Star Trek next Generation, Hi-Octane • ...

Sie können auch die Karte in der Heftmitte verwenden

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER sowie PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

JA ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe: ____ DM ____

____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe: ____ DM ____

____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe: ____ DM ____

____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe: ____ DM ____

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD). DM 4,-

Gesamtsumme DM ____

Konto-Nr. ____ BLZ/Bankverbindung ____

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Name Vorname ____

Straße ____

PLZ Ort ____

Unterschrift ____ Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD.

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**
Tel. 0 89/20 24 02 50

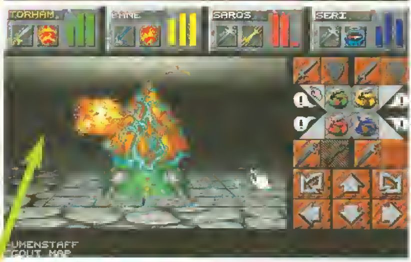
oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München









TIPS & TRICKS ab Seite

- 3D Lemmings 164
- Buried in Time 142
- FX Fighter 146
- Last Dynasty 148
- Stone Prophet 150
- Dungeon Master 2 154
- Mechwarrior 2 164
- Sim Tower 164
- Technik-Treff 166
- Hotline-Nummern 169







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing**

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG »BURIED IN TIME«

ZEITSPRUNG

Keine Zeit und keine Ahnung? Wir helfen Ihnen durch alle Zeiträtsel von »Buried in Time«.

Frisch aus der Vergangenheit zurückgekehrt ist unser Zeitagent Stangl und präsentiert die Lösung aller Rätsel zu »Buried in Time«.

Wo ist Sauerstoff?

Durch den programmierten Zeitsprung gelangt Agent 5 Gage Blackwood in sein Apartment. Dort findet er auf einem Regal einige Figuren, von denen die zweite von links eine Nachricht für ihn enthält. Mit Hilfe des Küchenautomaten besorgt er sich einen »Translate-Biochip« (ShopNet Code 6B9-22-37B) und einen leckeren Käseriegel namens »Cheese Girl« (ShopNet Code 625-94-97B). Diesen sollte er nicht gleich vernaschen, da er sich nun durch Aktivierung des »Jump-Biochip« zu »Farnstein's Lab« begibt, dort aber unglücklicherweise ein paar Meter vom Einstieg entfernt materialisiert.

Indem er die Cheese Girl-Tube links oder rechts außen im Sichtfeld benutzt, wird er durch den Rückstoß zur Station getragen. Von solchen Kleinigkeiten gar nicht irritiert, schreitet unser Agent den linken Gang hinunter, bis er auf ein Schott stößt, das sich ohne weiteres öffnen läßt. Gleich hinter dem Schott liegt eine Metallstange und weiter unten befindet sich eine blockierte Tür. Darüber befindet sich rechter Hand eine Schalttafel für die Druckkontrolle, mit der Sauerstoff in diesen Teil der Station gepumpt wird.

Jetzt läßt sich auch das Schott mit der Aufschrift »Docking Bay« öffnen, hinter der ein verwirrendes Labyrinth liegt, das mit folgender Schrittfolge sicher durchquert wird: Drehung rechts, vorwärts, Drehung rechts, vorwärts, Drehung links, vorwärts, dreimal nach links drehen, vorwärts, zweimal nach rechts drehen, vorwärts, Drehung links, vorwärts, Drehung rechts und vorwärts. Von hier aus gelangt Blackwood in den »Scanning Room«, wo er das erste mal auf Arthur trifft und dessen Fragen zweimal mit »Ja« beantwortet. Um nun in den »Nexus Raum« zu gelangen, aktiviert er den Notfallmechanismus, der sich über der entsprechenden Schleuse befindet, mit dem Code 32770.

Das Kugel-Rätsel

Durch den Überdruck wird er zum Nexusschott geschleudert, wo er nach dem Eintreten zu einem netten Spielchen mit bunten Kugeln eingeladen wird. Er löst es bravourös in folgender Weise: Die oberste grüne Kugel ein Feld nach oben, die unterste rote auf das freigewordene Feld nach unten, die mittlere rote Kugel eins nach unten, die oberste grüne auf das freie Feld nach oben und die mittlere grüne Kugel auf das Feld in die Mitte. Nun die unterste grüne Kugel eins nach oben, die unterste rote ganz nach unten, die mittlere rote Kugel zwei nach unten, die oberste rote ebenfalls zwei nach unten, die oberste grüne ganz nach oben und die mittlere grüne Kugel auf das freigewordenen Feld. Als nächstes die unterste grüne zwei nach oben und die mittlere rote eins nach unten, dann nach die oberste rote Kugel um zwei nach unten, die grüne um eins nach oben und schon hat er es geschafft! Von nun an wird Arthur den Agenten begleiten.

Da Blackwood den gleichen Weg nicht mehr zurück kann, springt er mit Hilfe der Recall-Funktion des Jump-Biochips wieder zum Apartment, wo er sich nochmal einen Käseriegel besorgt. Danach hüpft er sofort zurück zu Farnstein's Lab und nähert sich auf die schon bekannte Weise der Station. Diesmal nimmt er den rechten Gang unter die Lupe und stößt bald auf ein verschlossenes Schott, das aber von Arthur geöffnet wird. Die Sprengkapsel, die so unachtsam am Boden liegt, nimmt er mit und begibt sich zum Transportfahrzeug vor ihm, das er mit der grünen Taste aktiviert. Auf der anderen Seite angekommen, steigt er in den Lift und fährt ein Stockwerk nach oben, wo an einem Notfallventil der Luftvorrat erneuert wird.

Auf diesem Level befindet sich eine kleine Schaltvorrichtung, deren rechte Kontrollspalte die Sauer-



Die Maya-Räder öffnen einen geheimen Eingang

stoffverteilung der Station regelt. Mit dem Lift fährt Agent 5 noch ein Stockwerk nach oben, wo er in einem Transportfahrzeug auf der linken Seite einen Behälter findet. Den füllt er ein Stockwerk tiefer an dem Notventil mit Wasser, indem er die Flasche links an das blaue Ventil anschließt und den gelben Hahn aufdreht.

Wieder oben angekommen, besteigt Blackwood mit dem gefüllten Behälter den Transporter und fährt zur Wissenschaftsabteilung der Station hinüber. Dort findet er ein Schott mit der Aufschrift »BioMass«, welches sich aber erst öffnen läßt, nachdem an der gegenüberliegenden Wand mit Hilfe der Druckkontrollen Sauerstoff in den Raum gepumpt worden ist. Die erste Skulptur auf der linken Seite des Ganges ist das gesuchte Beweisstück. Zunächst muß aber an der Unterseite der Halterung der Resonator auf 11kHz eingestellt und anschließend mit der grünen Taste aktiviert werden.

Spaß im Mittelalter

Nachdem der erste Beweis erbracht wurde, springt der Zeitagent gleich weiter ins Mittelalter zum »Chateau Gaillard«, wo er auf einem Turm, direkt hinter einer Wache wieder erscheint. Diese wird »glücklicherweise« von einem Pfeil getroffen, den Blackwood aus lauter Dankbarkeit an sich nimmt. Der einzige Weg nach unten führt über eine Wendeltreppe, von der auf dem ersten Absatz ein Gang nach links abzweigt und Blackwood zu zwei Türen führt, von welchen aber nur die rechte zu öffnen ist.

So gelangt er auf einen Wehrgang, wo er sich gleich nach rechts wendet und beim ersten Fenster auf der rechten Seite einen Enterhaken findet. Zurück auf dem Wehrgang marschiert Blackwood bis zur Ecke und wendet sich nach links. Nachdem eine Kanonenkugel in die Mauer eingeschlagen ist, gelangt er an dieser Stelle rechts über ein Dach in den Innenhof und in die Schmiede rechts neben ihm. Dort findet er hinter der Tür einen Hammer und steckt ihn gleich ein.

Vom englischen Nebel genervt, springt Blackwood nun zu Da Vinci nach Italien. Dort angekommen,

öffnet er die Tür zum Balkon mit Hilfe des Schlüssels, der im Schloß steckt und beobachtet draußen Agent 3 im gegenüberliegenden Turm. Dann kehrt er ins Zimmer zurück, findet am Ende des rechten Ganges die Kontrollen für den Aufzug in der Mitte des Raumes, drückt den linken Hebel nach unten, schiebt den rechten nach oben und dreht unten das Rad bis zum Anschlag herum. Mit dem Aufzug gelangt er dank eines weiteren Rades nach unten, wo rechts eine Tür auf einen Gang führt.

Zu Besuch bei Da Vinci

Blackwood folgt der Abzweigung nach rechts, wo er bald auf der rechten Seite eine Tür und ein davorliegendes Seil findet. Er geht aber nicht durch diese Tür, sondern folgt weiter dem Gang, an dessen Ende er sich nach links wendet und durch ein Tor in den Arbeitsraum Da Vincis gelangt. Hier sucht sich Blackwood die Einzelteile für ein »Siege Cycle« zusammen. Er geht nach der Tür nach rechts, umrundet auch die verschiedenen Apparaturen in der Mitte des Raumes auf der rechten Seite und gelangt so in eine Nische, wo er das »Drive Assembly« findet. Nun den selben Weg zurück und diesmal links an dem Krempel in der Mitte vorbei bis zu einer weiteren Nische.

Dort befinden sich das »Wheel Assembly« und die »Wooden Pegs« sowie das Gestell, auf welchem alles montiert werden muß. Nachdem die »Wooden Pegs« mit dem Hammer befestigt worden sind, nimmt Blackwood das Siege Cycle mit hinaus auf den »Courtyard«, wohin er durch eine Tür in der hohen holzgetäfelten Wand bei den Schreibpulten gelangt. Er wendet sich nach rechts, geht an der großen Kanone vorbei und schlüpft links durch einen Spalt in der Mauer.

Hier findet er eine riesige Armbrust, die er mit Hilfe des kleinen Rädchens auf der Seite herumschwenkt. Er richtet sie am linken Ende durch zwei Drehscheiben auf das mittlere Fenster des »Codex Turms« aus und feuert mit dem Hebel in der Mitte. Um das Siege Cycle an die Seile zuhängen, muß sich Blackwood rechts neben die Armbrust stellen, um dann mit seinem Fahrzeug zum Turm hinauf zu radeln.

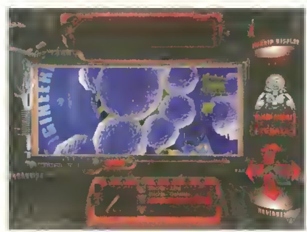
Oben angekommen, öffnet er die Tür mit dem Balkonschlüssel und findet mit Hilfe des Evidence Biochips rechts neben der Tür einen Linsenfilter am Boden, den Agent 3 verloren hat. Auf einem Tisch liegt unter anderem das berühmte Buch »Codex Atlanticus«, welches auch Bestandteil der Manipulation geworden ist. Auf der linken Seite des Raumes findet der Zeitagent in einem Schrank ein konserviertes Herz.

Wieder um einen Beweis reicher, begibt sich Blackwood nun zu den Mayas nach »Chichen Itza«, wo er auf einer Pyramide landet. Im Inneren findet er mit Hilfe des Translate Biochips eine Liste mit Feiertagen und einen Kalender, bestehend aus zwei Rädern. Auf dem Kalender stellt er einen dieser Tage ein, nimmt dann die Schale, die links am Boden steht und stellt sie auf die Statue vor dem Eingang. Dadurch fällt er auf den Grund der Pyramide, was aber für den Agenten kein Problem ist.

Er schnappt sich sogleich den Schädel am Boden und marschiert den Gang entlang, bis er zu einer Kreuzung kommt, wo sich links der Tempel des Kriegsgottes befindet. Rechts steht der des Regengottes, in 11 Uhr-Richtung befindet sich der Gott des Reichtums und in Richtung 1 Uhr der Gott des Todes. Blackwood wendet sich zuerst dem Regengott zu und schüttet bei dessen Tor etwas Wasser aus seinem Behälter in die rechte Öffnung und wird eingelassen.

Götterdämmerung

Blackwood stößt auf eine Brücke, welche sich beim ersten Überqueren als Sackgasse erweist, aber nachdem er sie wieder verlassen hat, beginnt sie zu schwingen. Das gibt ihm die Möglichkeit, durch gut getimtes Springen von einem Brückenteil zum nächsten die Schlucht zu überwinden (vorher sollte man aber den Spielstand speichern!). Den Kalksteinblock,



In der Raumstation gibt es ein Sauerstoffproblem

der vor dem Tempel liegt, nimmt Blackwood in seinen Besitz, kehrt über die Brücke zu der Kreuzung zurück und schenkt nun dem Kriegsgott seine Aufmerksamkeit, dessen Tor gegenüber dem des Regengottes liegt.

Der Agent erhält Einlaß, nachdem er den Pfeil in die Öffnung gelegt hat und befindet sich nun in einer Kammer, wo er rechts am Boden einen weiteren Schädel findet. Dann betätigt er den Hundekopf an der linken Wand, um ihn mit dem Schädel zu blockieren, damit der Ausgang geöffnet bleibt. Die Speere, die sein Fortkommen hindern, können mit dem rechten Hundekopf nur kurzfristig gestoppt werden. Deshalb muß sich Blackwood schnell nach links drehen und in die Mitte (zweimal vorwärts) des Ganges mit den Speeren gelangen (vorher unbedingt abspeichern!).

Hier befindet sich auf der linken Seite ein weiterer Hundekopf, welcher wieder durch einen Schädel blockiert werden muß. Links vor dem Ausgang findet Blackwood ein Skelett, von dem er den Kopf und das kupferne Medaillon mitnimmt. Nachdem er den vor dem Tempel des Kriegsgottes liegenden Obsidianblock gefunden hat, springt er wieder ins Mittelalter auf das Chateau Gaillard, wo er sich auf den bekannten Weg zum Schmied begibt.

Dort untersucht Blackwood den Herd und entdeckt bald rechts neben der Pfanne einen etwas helleren Ziegel, der nach dem Herausnehmen eine Gußform freigibt. Er läßt nun unter Betätigung des Blasebalgs das Medaillon in der Pfanne schmelzen und gießt sich einen Ersatzschlüssel. Dann verläßt er die Schmiede wieder, wendet sich draußen nach rechts. Dort schleicht Blackwood an der gegenüberliegenden Hauswand entlang, bis er auf eine Mauer stößt, an die sich rechter Hand der Burggraben anschließt. An dessen Ufer entdeckt er mit dem Evidence Chip einen Fußabdruck des Agenten 3.

Nachdem er den Wassergraben durchquert hat, klettert er mit dem Wurfhaken in das mittlere Turmfenster, wobei er zwar entdeckt wird, sich aber nicht aufhalten läßt. Im Turmzimmer des Königs angekommen, muß er sich jedoch sofort unsichtbar machen (Cloak-Funktion), um den Wachen zu entwischen. Nachdem diese wieder verschwunden sind, entdeckt er links neben dem Kamin auf dem Wandteppich einen Geheimschalter, welcher zwei Stockwerke tiefer im Vorratsraum eine verborgene Tür öffnet.

Dorthin gelangt er über eine Wendeltreppe, von der auf dem zweiten Absatz ein Gang abzweigt und zu der Speisekammer führt, wo Agent 3 bei seinen Machenschaften überrascht und verscheucht wird. Um in die Schatzkammer des Königs zu gelangen, öffnet Blackwood die Truhe neben der Leiter mit dem selbstgemachten Schlüssel und steigt hinab. Rechts neben der Leiter findet er ein Kästchen, aus dem er sich ein paar Goldmünzen nimmt. Gegenüber der Leiter lehnt rechts an der Wand das gesuchte Schwert des Königs, welches mit dem Evidence Chip einwandfrei identifiziert wird.

Zurück zu den Mayas

Nachdem Agent 5 auch diese Mission erfolgreich bestanden hat, geht's zurück zu den Mayas nach Chichen Itza. Hier gelangt er auf die übliche Weise auf den Grund der Pyramide und wendet sich diesmal dem Gott des Reichtums zu, dessen Tor hinter der Kreuzung am Ende des linken Pfades liegt. Hier besticht er die Tür mit einer Goldmünze und gelangt so zu einer Brücke, die er aber nicht überqueren sollte, da dort eine Falle lauert. Stattdessen befestigt er das mitgeführte Seil in Ösen, die beim rechten Brückenpfosten im Boden verankert sind, und seilt sich ab. So gelangt er zum Tempel, nimmt den Jadeblock mit und kehrt auf dem selben Weg wieder zurück.

Anschließend kümmert er sich um den Gott des Todes. Dessen Tor befindet sich neben dem des Gottes des Reichtums und verlangt zur Öffnung die drei Steinblöcke. Wieder über eine Brücke geht's dann zum Altar, wo Blackwood das konservierte Herz in die mit Blut gefüllte Schale legt, worauf eine Puzzle-Box erscheint, die mit Hilfe des »Translator Biochips« und dem Code »The Breath Of Itzamna« geöffnet werden kann. Die Filmpatrone (Environ Cartridge) nimmt Blackwood an sich und springt mit der Recall-Funktion in sein Apartment zurück, wo er sich die Aufzeichnung unter Verwendung des Linsenfilters in seinem Fernsehraum ansieht.

Doch gerade als es spannend wird, taucht Agent 3 auf und entführt Blackwood an einen unbekannten Ort, wo er an einem Stuhl gefesselt wieder aufwacht. Die Entführerin hält ihm einen langen Vortrag. Arthur nutzt die Zeit, um eine Netzverbindung herzustellen und mit dem Codewort »Gravball« einen Virus in den »Jumpsuit« von Agent 3 zu schleusen. Von den Fesseln befreit versucht Blackwood die zusammengebrochene Stromversorgung wieder herzustellen, indem er aus dem Generator, der links neben dem Stuhl steht, den ausgebrannten Kern herausnimmt. Er steckt ihn ein und ersetzt ihn durch einen neuen Kern, der zwischen der Duschkabine und einem Regal am Boden liegt.

Von dem Gerät mit der Aufschrift »Gravis Plasma Tools« erhält er einen Transportcode (6572 5519 0235), mit welchem er den Materietransporter, der rechts neben dem Stuhl steht, programmiert und als »Alien Prefix Code« 272 angibt. Mit dem Transporter gelangt er auf ein Schiff der »Krynn«, wo er auf das grüne Kontrollpanel zugeht (zweimal vorwärts), sich dann nach links wendet und dem Gang rechts von ihm bis zur Kreuzung folgt.

Dort öffnet sich rechter Hand eine Membran und zwei Krynn-Wächter tauchen auf, die Blackwood aber nicht entdecken. Dieser hat zuvor seine Cloak-Funktion aktiviert. Nachdem die beiden Krynn verschwunden sind, berührt der Agent das Stahlkabel, das unten in der Mitte des Tunnels zu sehen ist. Er wird so in einen Raum gebracht, der von einem ungewöhnlichen Gebilde in der Mitte beherrscht wird. Auf der rechten Seite des Objekts öffnet er den Behälter rechts oben, in dem hinter einer Membran das Schwert von König Richard zu erkennen ist.

Die Membran knackt Blackwood mit der Sprengkapsel, nimmt das Schwert heraus, öffnet damit auch die anderen Kapseln und gelangt somit nacheinander wieder in den Besitz der interaktiven Skulptur, der Puzzle-Box der Mayas, des Codex Atlanticus und des Environ Cartridge. Nun geht's den Gang zurück, bis er zum zweiten Mal auf die Krynn-Wächter stößt. Doch bevor diese ihm etwas antun, durchtrennt Blackwood mit dem Schwert das Stahlkabel, wodurch der Tunnel zusammenbricht und die Wächter mitreißt. Er kehrt nun in den Raum, in dem er zuvor materialisiert worden ist, zurück. Blackwood wird dort vom Botschafter der Krynn gefangengenommen und in einen Transporter gesteckt, der ihn töten würde.

Unser Agent befreit sich, indem er den ausgebrannten Generatorkern in das Transportfeld wirft, wodurch der Botschafter in den gegenüberliegenden Transporter geschleudert wird. Blackwood macht ihn dort durch Drücken des rosafarbenen Knopfes unschädlich. Nun begibt er sich in die mittlere der drei Transportkapseln und drückt von innen auf den rosa Knopf. Damit hat er schließlich auch seine letzte Mission erfolgreich erfüllt hat und wird schließlich von einem Gericht freigesprochen. (fs)

TIPS UND TRICKS ZU »FX FIGHTER«

SCHLAGENDE VERBINDUNG

Sie haben bei »FX Fighter« keine Chance gegen die starken Gegner? Wir haben die wichtigsten Schläge für Sie aufgelistet, um ordentlich blaue Flecken auszuteilen.

Das Handbuch zu »FX Fighter« schweigt sich über die Manöver der Spielfiguren beharrlich aus. Die effektivsten Schläge, Tritte und Kombinationen haben wir für Sie zusammengestellt. Aus Gründen der Übersichtlichkeit sind die einzelnen Bewegungen mit Abkürzungen versehen, die Sie folgender Auflistung entnehmen können:

S = springen
D = ducken
V = vorwärts
R = rückwärts
F = Faustschlag
K = Kick
R V = Erst rückwärts gehen, loslassen und dann vorwärts gehen.
S+F = Springen und schlagen gleichzeitig.
P+(R V) = Die Schlagtaste drücken und gleichzeitig rückwärts, dann gleichzeitig vorwärts drücken.
V -> R = Rühren Sie den Joystick in einem Halbkreis nach unten oder drücken Sie die Tasten für vorwärts, ducken und rückwärts sehr schnell hintereinander.

(fs)



Ashrafs »Rückenbrecher« ist gefürchtet

SCHLÄGE FÜR ALLE

S+F	Finishing Move, wenn der Gegner am Boden liegt
R+F	Abblocken
S+K	Kick auf den Gegner, wenn er aufstehen will
D+K	Fußfeger, wenn der Gegner aufstehen will
V V	Rolle vorwärts, wenn man am Boden liegt oder schneller Spurt auf den Gegner zu, wenn man steht
R R	Rolle vom Gegner weg bzw. schneller Rückzug
RS	Salto rückwärts (muß sehr schnell ausgeführt werden)
R V+F	Wurfgeschoß
F+R V	Wurfgeschoß für Ashraf, Kiko und Venam
R V#K	Wurfgeschoß für Magnon
VS+F	Schlag im Sprung
VS+K	Kick im Sprung
RD+K	Fußfeger (nicht bei Magnon und Sheba)
F+(D V)	Rolle auf die Seite

ASHRAF

V+F	Ellenbogen-Schlag
V V+F	Schneller Überkopf-Schlag
V D V+F	Kraftfeld
VD + F	Kraftfeld, während Ashraf kriecht
V R+K	Handstand-Kick
V R F	Doppelschlag
V S+K	Doppelter Rundumschlag
V VS+F	Überkopf-Wurf
V+F F F F	Mehrfach-Schlag im Laufen
R V+F	Chakra-Ball
R F	Verdeckter Schlag
V V+F D R+K	Schlagkombination
VD+F	Rückenbrecher, wenn Sie nahe am Gegner stehen
V RD+K	Flip-Kick
D+F	Harte Linke
V D+F	Ellenbogen-Sprungschlag
R+K	Hoher Dreh-Kick
SR+K	Sprung-Kick mit Rückzug
S K	Rundum-Schlag im Sprung

CYBEN 30

V+F	Schock-Attacke (wenn Sie nahe am Gegner stehen)
S+F	Packt den Gegner und läßt ihn fallen, wenn Sie nahe dran sind
F+(V R)	Dreh-Schlag
D+F	Windmühlen-Schlag
D+K	Feger
V V+F	Vierfacher Angriff
R V+F	Torpedo-Angriff
V V+K	Rundum-Kick
V+K	Handstand-Kick mit Rolle

JAKE

R V+F	Kinnhaken
V R+F	Dreifache Schlagkombination, wenn nahe am Gegner
V D+K	Dreh-Kick
V D+F	Hammer-Schlag mit zwei Fäusten
V D+F	Überwurf, wenn nahe am Gegner
V V+K	Hoher Kick
V V+F	Kopfstoß
F F K	Dreifache Schlagkombination
V->R+F	Klammergriff, wenn nahe am Gegner
V->R+F	Vierfache Kombination oder Kniewurf (je nach Timing und Abstand)
V+F+(R V R V)	Vierfache Kombination mit Dreh-Schlägen
V D R F	Heber, wenn Sie nahe am Gegner sind
D+F	Harte Linke
S S+F	Sprung-Schlag
V R+K	Dreh-Kick
V V F	Sechsfach-Schlag
R V F	Schnelle Kinnhaken-Serie, wenn nahe am Gegner

KIKO

R V+F	Wurfstern
R R+K	Abwehrender Kick
R R F	Zwei Schläge und ein Kick
RD+F	Knie-Wurf
R V+K	Kick aus dem Stand
RD+K	Handstand-Kick ins Gesicht, wenn der Gegner wegsieht
V D+K	Split-Kick
V+F	Power-Schlag
V V+F	Doppelter Knie-Wurf, wenn nahe am Gegner
V V+K	Ausfall-Kick
V+K	Knie-Kick
K K	Dreifacher Kick
V S+K	Schulter-Wurf
S+K	Kick in den Nacken
D+K	Dreh-Kick
VD+F	Rolle im Uhrzeigersinn
RD+F	Rolle gegen Uhrzeigersinn

MAGNON

VD+F	Sprungrolle auf den Gegner, wenn Sie am Boden sind
V V K	Erdbeben-Sprung
SV+F	Power-Schlag
R V+K	Magma-Atem
R V F	Dreh-Schläge
R V+F	Ausfall-Schlag
V V+F	Doppelter Kinnhaken
R+K	Klammergriff, wenn nahe am Gegner
VD+F	Wurf auf die Beine, wenn der Gegner am Boden liegt
D+K	Stampft auf die Beine des liegenden Gegners
D+F	Schulter-Schlag
DV+K	Knie- bzw. Ellbogen-Schlag

SHEBA

V R+K	Fußangel, wenn Sie kriechen
V+K	Gesichtskratzer, wenn Sheba kriecht
R+K	Rad rückwärts
V R+K	Wurf, wenn nahe am Gegner
V R+F	Zieht Gegner auf den Boden, wenn Sie nahe stehen
D+F	Dreh-Schlag
V V+K	Handstand-Kick und Wurf
R V+K	Hüpfer
R V+F	Schlag-Kick-Kombination
V R F	Vierfach-Schlag
V D+K	Doppelter Fußtritt, wenn nahe am Gegner
V RD+K	Sprung-Attacke
SV+K	Ausfall-Kick
RD+K	Flip-Kick nach hinten, wenn nahe am Gegner
R F	Peitschen-Schlag

SIREN

V+F	Flip
V V+K	Rollender Kick
S+F	Telekinese, wenn nahe am Gegner
RD+F	Judo-Wurf
F V+F F	Drei Schläge
F V+F R+K	Zwei Schläge und ein Rundum-Schlag
V+F R+K	Rundum-Kick
D V+F R	Doppelschlag
V+K	Tiefschlag
K S	Drei-Kick-Kombination

VENAM

R V+K	Fußwurf, wenn nahe am Gegner
V V+K	Doppel-Kick, wenn nahe am Gegner
V+F	Ausfall-Schlag
V R+F F F	Dreh-Schlag-Kombination
R V+F	Säure-Spray
R V K	Beine wegreißen, wenn sehr nahe am Gegner
F+(V R V R)	Wurf-Schlag-Kombination, wenn sehr nahe am Gegner
V D+F	Überkopf-Wurf, wenn Sie nahe am Gegner stehen
V RD+F	Beiß-Attacke, wenn nahe am Gegner
V+F R+F	Vierfach-Schlag
V V+F	Zweihändiger Angriff
D S+F	Sprung-Attacke
DV+K	Tiefschlag
S D+K	Dreh-Kick
SV+K	Ausfall-Kick

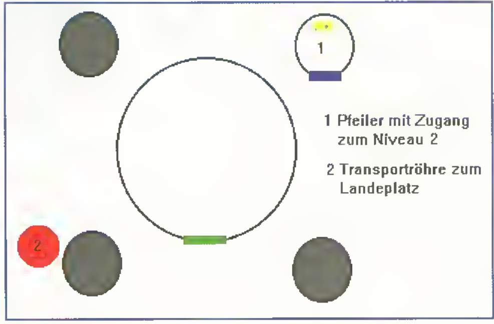
KOMPLETTLÖSUNG

»THE LAST DYNASTY«

STERNENhimmel

Hängen Sie im Adventure-Teil van »The Last Dynasty« fest? Gewinnen Sie keinen Raumkampf? Mit unserer Komplettläsung sollten Sie keine Probleme mehr haben.

Andreas Poller knobelte sich durch den Adventure-Teil von »The Last Dynasty« und kennt die richtigen Strategien für die Raumkämpfe Seine Tips wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.



Der Lageplan zu Niveau 1

Der Adventure-Teil

Nachdem Sie auf der Station gelandet sind, gehen Sie durch die Transportröhren auf Niveau 1. Dann marschieren Sie zum Pfeiler (1) und entnehmen darin aus der Schublade des Schreibtisches das Armband. Vom Landeplatz aus gehen wir in den Hangarkontrollraum (1) und untersuchen den Sessel, worin wir die Magnetkarte finden. Diese stecken Sie in das rechte Magnetkartenlesegerät und das Armband dementsprechend in das Armbandlesegerät. Benutzen Sie die Tastatur, um Zutritt zu Niveau 3 zu erhalten. Mit dem Aufzug fahren wir dorthin, wo wir munter in den Kommandoraum (1) marschieren.

Wenn Sie durch die Tür gegangen sind, befindet sich links hinter dem Hindernis ein Schrank. In diesem finden Sie einen Hebel, der betätigt werden muß. Nehmen Sie außerdem noch die Sicherungen mit. Im Kommandoraum steht rechts ein weiterer Schrank. In diesem befindet sich ein weiterer Hebel zum Deaktivieren diverser Türsperren, den Sie flugs betätigen. Dann verlassen Sie den Raum und gehen zur Bar (6). Nach eingehender Betrachtung des Spiegels finden Sie Glasscherben, die im Inventar abgelegt werden. Die Flasche nimmt man ebenfalls mit, nachdem sie mit Wasser gefüllt wurde.

In der Werkstatt (5) stecken Sie die Spraydose und das Kabel ein. Im angrenzenden Raum benutzen wir das Kabel mit dem mittleren, unteren Teil der Steuerung. Treten Sie zurück und werfen Sie die Flasche auf den Roboter, der das Kabel wieder entfernen will. Danach öffnen Sie die Schublade des Schreibtisches und entnehmen den Schraubenzieher.

Anschließend marschieren wir ins Labor (2) und untersuchen die Papiere auf dem Schreibtisch. Die Glasscherbe plazieren wir auf dem Sims. Jetzt öffnen Sie das Gehäuse des Trionlasers, stecken die Sicherung rein und drücken den Auslöser. Dann wird das Regal mit dem Elektroschlüssel geöffnet und ein Glasbehälter entnommen. Gehen Sie vor zum Roboter und benutzen dort die Spraydose mit der Lichtschranke links und rechts. Nun laufen wir durch den zweiten Teil des Labors und suchen im Lufterzeugungsraum die Dichtung, die sich in einer der Nischen hinter den Sofas befindet.

Gehen Sie als nächstes durch die zweite Tür des Lufterzeugungsraumes in den Lagerraum. Am Kreuz nehmen Sie den Druckkolben mit und benutzen den Schraubenzieher mit dem Gitter vor der rechten Tür. Wir verlassen das Zimmer und nehmen aus dem Schlafraum einen Raumanzug mit. Dann benutzen Sie die Dichtung mit dem Raumanzug.

Im Aufenthaltsraum (7) verwenden wir die Gaskapsel mit dem Deckel des Aquariums, nachdem wir uns den Raumanzug übergestreift haben. Im Computerraum nehmen Sie vom Schreibtisch die Schaltkarte mit. Diese stecken Sie im zweiten Teil des Labors in den entsprechenden Schlitz und die Magnetkarte in den anderen. Nun laufen wir zur Datentransferstation in der Kommandozentrale und transferieren so die neuen Daten von der Magnetkarte zum Armband. Dann laufen wir zurück in den Pfeiler (1) auf Niveau 1 und benutzen die Winde mit dem Schrank. Auf Niveau 2 nehmen Sie den Dreifuß mit und kombinieren ihn mit der Winde.

Mit dem Aufzug düsen wir zu Niveau 3. Stellen Sie die Dreifußwinde in den Lift, indem Sie diese mit der Aufzugsteuerung verwenden. Benutzen Sie anschließend die Zeitschaltuhr am Druckkolben. Laufen Sie durch das Labor zum Lagerraum und betätigen dann die Windensteuerung. Stellen Sie sich auf den Haken und fahren Sie zum Landeplatz. Über Niveau 1 laufen wir zu Niveau 2. Dort stellt man sich auf das Gegengewicht des Liftes. Sollte der Countdown mittlerweile abgelaufen sein, müssen Sie mit dem Lift wieder zu Niveau 3 fahren und noch einmal von vorne beginnen!

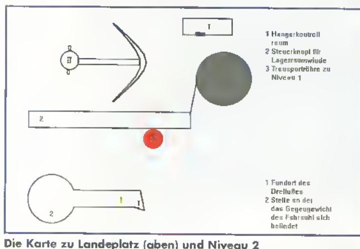
Nachdem der Druckkolben die Liftsteuerung betätigt hat, fahren Sie nach oben. Man dreht sich zweimal nach links, betritt den Aufzug und fährt nach oben. Dort öffnen Sie den Energierezeptor und zerstören den Clone mit dem Laser. Jetzt müssen Sie sich nur noch umdrehen und ein paar Schritte gehen, schon ist der Adventure-Teil gelöst.

- Tür
- Leiter
- Einbahntür (durch diese Tür können Sie den Raum nur verlassen, nicht aber betreten)
- Aufzugstür
- Transportröhren
- Wände

Die Erklärung der Kartensymbole

Raumkampf-Strategien

Wenn der Kampf beginnt, drücken Sie sofort »F8«, um sich anhand der Karte einen Überblick über den Feind zu verschaffen. Wenn die Taste »S.O.S« aktiv



Die Karte zu Landeplatz (oben) und Niveau 2

1 Kommandoraum
2 Labor mit Zugang zum Lufterzeugungsraum und Lagerraum (3)
3 Lagerraum mit Winde
4 Kommandozentrale
5 Werkstatt
6 Bar
7 Aufenthaltsraum
8 Schlafraum
9 Computerraum

Durch Raum 2 gelangen Sie nach beseitigen der Sicherheitssperre (Roboter, Lichtschranke) in den zweiten Teil des Labors und durch den Lufterzeugungsraum in den Lagerraum (3).

Der Plan zu Niveau 3

ist, drücken Sie diese, da das oft Vorteile bringt. Sollten die Gegner in großen Formationen angreifen, setzen Sie (falls vorhanden) Nuklearraketen ein. In einen größeren Haufen von Gegnern abgeschossen, können Sie mit einem Schlag deren Anzahl mindestens halbieren. Im Nahkampf sind die normalen Raketen aber die bessere Alternative.

An Schiffen wie »Eagle«, »Albatros« und »Warhead« sollten Sie diese aber nicht vergeuden, sondern sie besser mit dem Laser jagen. Carrier greift man am besten nur mit Raketen aus sicherer Distanz an, da Sie im Nahkampf gegen die großen Transporter kaum Chancen haben. Die Nuklearraketen haben übrigens eine Reichweite von etwa 20.000 Einheiten.

Sollten Ihre Schilde weniger als 100 Punkte haben, verlassen Sie das Schlachtfeld mit dem Turbo, außer es sind nur noch wenige Feindschiffe mit schlechten Energie- und Schildwerten im Rennen. Warten Sie, bis die Schilde sich wieder aufgeladen haben (Sie können anhand der Karte derweil den Angriff der Verbündeten leiten), und stürzen sich dann wieder ins Kampfgetümmel. Sind die Schutzschirme einmal zerstört und das Schiff wurde an der Außenhülle getroffen, bauen sich die Schilde auch nicht wieder auf.

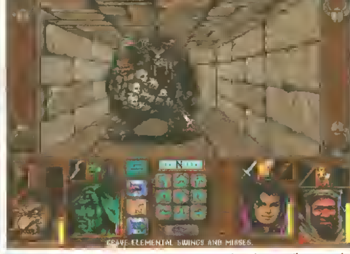
Sollte der Gleiter fast zerstört sein, flüchten Sie und organisieren aus sicherer Entfernung den Angriff der restlichen Verbündeten. Dann verfolgen Sie das Kampfgeschehen aus der Ferne mit. Möchten Sie mit Ihrem gesamten Geschwader ein anderes angreifen, organisieren Sie die Verbündeten so, daß diese den Auftrag haben, Sie zu schützen. So bleiben diese immer in Ihrer Nähe und greifen mit Ihnen zusammen an.

Die Taste »S« sollten Sie nicht drücken, weil die Autospeed-Funktion häufig veranlaßt, daß Sie plötzlich stehen bleiben, besonders beim Verwenden des Turbos. Sollten Sie dennoch mal ohne Fahrt im Raum stehen, müssen Sie schnell reagieren und das Schiff mit »+« wieder auf Touren bringen. Es könnte sonst passieren, daß Angreifer Sie mit hoher Treffsicherheit beschießen. Zur Cockpitgestaltung eignet sich die Tachometereinstellung, wenn Sie alle Anzeigen verwenden wollen. Diese sind klein, aber sehr übersichtlich. (fs)

KOMPLETTLÖSUNG

»STONE PROPHET« – TEIL 1

DER BART DES PROPHETEN



Die »Grave Elementals« sind harte Gegner

Wenn Mumien und Zombies der Grund für schlaflose Nächte sind, sollten Sie sich mit unserer Komplettlösung an »Stone Prophet« wagen.

Der unerschrockene Streiter für das Gute, Thomas Engler alias »Saint«, schlug sich durch alle Widrigkeiten des SSI-Rollenspiels »Stone Prophet«. Sein Tagebuch gibt Ihnen genügend Anregungen, ohne gleich jedes Detail zu verraten. Die Zusammenstellung der Party ist übrigens nur ein Vorschlag, andere Konstellationen sind auch möglich. Da die Lösung sehr umfangreich ist, finden Sie die zweite Hälfte in der kommenden Ausgabe von PC Player.

Charaktergenerierung

Wer keine Party aus »Ravenloft 1« hat, muß sich eine neue schaffen. Ein Cleric ist wichtig, da er von Anfang an den Spruch »Create Water« beherrscht, ohne den man nicht lange in der Wüste überlebt. Ein gut ausgebildeter Magier hingegen ist der stärkste Kämpfer einer Gruppe, außerdem sind einige Magiersprüche notwendig, um diverse Aufgaben zu lösen. Natürlich gehört auch ein Fighter in eine ordentliche Party und ein Dieb der höheren Stufen knackt so ziemlich jedes Schloß in Har-Akir. Gute Kombinationen sind beispielsweise ein Kämpfer/Priester (Gnom oder Halb-Elf) und ein Magier/Dieb (Halb-Elf).

Die Legende von Ankhtepat

Na, da hat uns der König ja was Schönes eingebrockt. Wir werden durch den Feuerwall geschickt und stehen auf einmal mitten in der Wüste. Entschuldigung, ich vergaß, uns vorzustellen. Wir, das sind mein Freund Shanara und ich, Saint. Wir sollen in das Land Har-Akir reisen, um uns dort mal umzusehen. Es geht das Gerücht von einer unerklärlichen Krankheit und von einer bösen Magier-Mumie namens Ankhtepat um, der nach Jahrhunderten in Gefangenschaft wieder auferstanden sein soll. Shanara hat in der Bibliothek der Magier-Schule einen Eintrag gefunden, daß Ankhtepat den 5. Grad der Unverwundbarkeit erreicht haben soll. Das ist unvorstellbar, denn so ein Gegner ist nahezu unbesiegbar...

1. Tag

Wir müssen mit ansehen, wie vor unseren Augen eine Zigeunerin aus dem Stamm der Vistani dahinsiecht. Leider können wir der jungen Frau nicht mehr helfen, aber aus Respekt vor der Person nehmen wir ihre Sachen, einen Dolch und die Kleidung, an uns.

4. Tag

Die Sonne ist unerträglich heiß und der Durst macht uns seit Tagen zu schaffen. Zum Glück gehört der Spruch »Create Water« zum Standardrepertoire eines Priesters. Wir machen uns heute erst einmal mit der Gegend vertraut und stellen fest, daß wir ganz nahe am Rand des Feuerwalls abgesetzt wurden. Jeder Versuch, diesen Wall zu durchdringen, führt allerdings fast in unseren Tod.

5. Tag

Aus dem Nichts stehen auf einmal zwei Gestalten vor uns. Shanara hat offensichtlich in der Monsterlehre gut aufgepoßt und stellt fest, daß es sich um »Desert Zombies« handelt. Zum Glück sind es keine mächtigen Gegner, so daß selbst wir keine Schwierigkeiten mit ihnen haben. Der Dolch von der Vistani-Frau ist erstaunlich effektiv im Nahkampf.
Nordöstlich der Leiche treffen wir auf ein Zelt, das einsam und verlassen in der Wüste steht. Furchtlos betreten wir es und finden eine alte Frau vor, die am Boden kauert. Wir können leider nicht mit ihr kommunizieren, da sie anscheinend blind und stumm ist. Sie malt uns aber eine Zeichnung in den Sand, auf der ein Brunnen im Osten zu erkennen ist.

6. Tag

Nach einigen Stunden erreichen wir im Osten den besagten Brunnen. Die Zombies kommen in Scharen aus ihren Löchern, aber sie stellen keine große Gefahr dar. In der Nähe des Brunnens stehen zwei merkwürdige Säulen mit einer seltsamen Markierung und daneben liegt ein magischer »Neferti Key Of Teleport«. Shanara findet außerdem noch eine Schriftrolle, auf der er nachliest, daß es anscheinend Teleporter an allen zentralen Punkten in Har-Akir gibt, und daß man mit Hilfe der Schlüssel bequem und schnell hin- und herreisen kann. Der Schlüssel wird gut verstaut, das wird uns später viel Zeit sparen.
Als wir uns den Brunnen aus der Nähe anschauen wollen, öffnet sich ein Loch und wir stürzen in die Tiefe. Unter dem Brunnen breitet sich ein großes Labyrinth aus und wir tasten uns vorsichtig nach vorne. Ich habe hier die Möglichkeit, mit meiner Magie eine Lichtquelle zu erzeugen, so daß wir schon von weitem sehen können, was auf uns wartet.
Gleich hinter der ersten Ecke treffen wir auf eine Frau namens Sennef. Sie sagt, sie sei verwundet und bittet uns, sie zurück in ihr Dorf Muhar zu geleiten. Sie würde uns dann auch eine Karte geben, damit wir uns besser zurechtfinden. Da sie uns so penetrant bittet, nehmen wir sie in unsere Gemeinschaft auf. Immerhin wissen wir durch die Frau, daß wir auf den verlorenen »Shrine Of Neferti« gestoßen sind. Mit der Karte können wir allerdings nicht viel anfangen.
Der Schrein wimmelt nur so von diversen Ungeheuern. Während wir uns um die Kröten keine Gedanken machen, sind die zahlreichen Schlangen mit ihren giftigen Bissen doch ziemlich nervig. Wir können nur dadurch überleben, daß wir dieses Wundermittel namens »Keoghtom's Ointment« schlucken. Trotzdem rasten wir an jeder sicheren Ecke, um unsere Kräfte zu regenerieren.

7. Tag

Wir sind schon tief in den Tempel eingedrungen. Neben dem Ungeziefer finden wir viele Ausrüstungsgegenstände und magische Items. Zum Glück kann Shanara aufgrund seiner magischen Ausrich-

tung keine Rüstungen tragen, da sie ihn beim Zaubern behindern würden. Somit bekamme ich die Rüstungsteile und er die Roben und wir streiten uns deswegen nicht.

Vorhin haben wir einen wichtigen Gegenstand erbeutet, ein »Eye Of Neferti«. Nachmittags finden wir noch ein zweites Auge mit einer Schriftrolle, die uns von den Leiden der Neferti berichtet. Gerade als wir dachten, wir hätten den Tempel komplett durchlaufen, stoßen wir auf eine Treppe, die uns noch eine Etage tiefer führt.

8. Tag

Das untere Stockwerk ist nicht sehr groß. Hier finden wir einen »Helm Of Telepathy«, der eventuell in Verbindung mit den Augen – mir kommt da eine Idee. Zufällig finden wir noch einen zweiten Aufgang nach oben. Als wir das Gebiet nochmals abschließend durchforsten, entdecken wir ein »Ankhktepot Seal Quarter«. Welchen Zweck es erfüllt, vermag ich noch nicht zu sagen. In der Nähe der Treppe ist außerdem ein Teleporter, der uns nahe an den Ausgang bringt. Wir haben die erste Höhle erforscht und mächtig dazugelernt. Shanara war so schlau und hat die Magiersprüche in sein Zauberbuch übertragen, so daß sie ihm immer zur Verfügung stehen. Trotz des Gezeters der Frau, die wir bisher ganz gut beschützt haben, machen wir uns auf den Weg zurück zum Zelt der blinden Frau. Shanara holt die Augen aus dem Beutel, und setzt den »Helm Of Telepathy« auf, um mit der Frau zu sprechen. Es klappt tatsächlich und sie stellt sich als Min Deir vor. Sie faselt etwas von einem Obelisken, zu dem nur sie uns Einlaß verschaffen könne. Shanara ist zwar mißtrauisch, aber ich denke, daß wir sie mitnehmen sollten. Voller Tatendrang machen wir uns auf den Weg nach Muhar.

10. Tag

Mit Müh und Not sind wir heute einem Wirbelsturm entkommen. Shanara hat in ihm einen »Dust Devil« erkannt, der nur durch magische Waffen zu besiegen ist. Zum Glück hat uns der Dolch der Vistani erneut gute Dienste geleistet. Außerdem kam Shanara auf die Idee, unsere Waffen mit »Enchant Weapon« kurzfristig zu verbessern. Trotzdem sollten wir diese Viecher erstmal vermeiden, bis wir stärker geworden sind.

12. Tag

Ziemlich ausgelaugt erreichen wir Muhar. Sennef bedankt sich bei uns für die Hilfe und verschwindet in irgendeinem Zelt. Die Einwohner sind uns gegenüber sehr feindlich eingestellt. Lediglich der kleine Junge vor dem Zelt ist uns freundlich gesonnen. Er erzählt ein wenig und schenkt uns eine Übersichtskarte für Har-Akir. Außerdem spricht er von einer Vorhersehung und einem »Guardian Of The Gate Of The Dead«.

In einem weiteren Zelt finden wir einen Bettler. Wir unterhalten uns freundlich mit ihm und obgleich wir ihm nichts geben können, habe ich das Gefühl, daß er uns als Freunde betrachtet.

Später treffen wir eine Frau, die bitterlich weint. Anscheinend ist der Mann davongelaufen, um Ankhktepot zu besänftigen, und hat all ihr Hab und Gut mitgenommen. Wir versprechen, nach ihrem Mann Ausschau zu halten.

Unangemeldet platzen wir in ein Zelt herein und werden direkt mit der Seuche konfrontiert. Ein Vater und seine Tochter halten ihre Frau bzw. Mutter im Arm, die vom Tod gezeichnet ist. Selbst ich kann mit meinen Heilkünsten nicht helfen. Vor lauter Schreck rennt auch noch das Kind weg und bevor uns der Mann angreift, verlassen wir lieber die Unterkunft.

Im Nordwesten von Muhar liegt ein Zelt etwas abseits. Dort finden wir eine interessante Schriftrolle, auf der die Prozedur beschrieben ist, wie man Ankhktepot wieder aufwecken kann.

Abschließend müssen wir noch eine traurige Nachricht überbringen. Piotra, der Bruder der Zigeunerin, ist im Südosten des Dorfes wohnhaft. Wir bringen ihm schonend den Tod seiner Schwester bei und geben ihm ihren Dolch. Er will natürlich den Tod seiner Schwester rächen, und bittet uns, ihn in die Party aufzunehmen. Wir lehnen erstmal dankend ab.

Nach einigen Stunden Rast machen wir uns am nächsten Morgen auf, um nördlich von Muhar weiter zu forschen.

14. Tag

Laut der Karte des Jungen befindet sich im Nordwesten von Muhar am Rande des Feuerwalls der »Temple Of Harvest«. Vor dem Tempel liegt wieder ein »Teleport-Key«, den Shanara zu den anderen Schlüsseln packt. Mit dem »Muhar Key Of Teleport«, der mitten in Muhar lag, haben wir damit schon drei. Im Tempel sind einige Zombies und ein paar neue Monster, »Mephits« genannt. Im Osten finden wir hinter einem vergifteten Gebiet die »Mask Of Hathor«. Zufällig entdecken wir in einer Nische einen Knopf, der wie ein Stein aussieht. Shanara drückt ihn. Auf der Karte sieht man schon, daß dadurch im Norden eine Mauer verschwunden ist und wir einen neuen Teil betreten können. Eine Schriftrolle klärt uns über den Sinn der »Mask Of Hathor« auf. Mit ihrer Hilfe soll es möglich sein, mit Tieren zu sprechen. Tatsächlich treffen wir kurze Zeit später im westlichen Teil auf eine Katze. Ich setze die Maske auf und spreche das Tier an. Sie ist zwar überrascht, faßt aber schnell Vertrauen und beginnt zu plaudern. Ihr Name ist »Shfaar« und sie hat ihr Herrchen verloren, der von einer wilden Kreatur entführt wurde, die sich hinter einer Tür verschanzt. Mit viel Diplomatie überrede ich die Katze, daß wir nach ihrem Herrchen schauen wollen, wenn sie uns den Schlüssel für die Tür gibt.

Kaum haben wir die Tür geöffnet, müssen wir uns schon mit einem »Shadow« anlegen, der uns böse zusetzt. Mein Freund und ich besiegen ihn nur mit Hilfe von Magie und unter Einsatz aller Waffen. Der Lohn ist eine »Feline Figurine«. Einstecken und abwarten!

Im Norden finden wir den Wächter des Tempels und das fortgelaufene Mädchen. Der Wächter erzählt uns erstmal, wie fruchtbar der Boden hier mal gewesen ist und wie sehr er hofft, daß der Tempel wieder den alten Glanz zurückerhält. Außerdem bittet er uns, das Mädchen mitzunehmen und zu seinen Eltern zurückzubringen. Wir schnappen die Kleine und sind dank des Teleports innerhalb kürzester Zeit wieder in Muhar, um sie dort abzuliefern.

Kurz vor Einbruch der Dunkelheit finden wir nördlich des Dorfes den Mann, der Ankhktepot besänftigen wollte. Ihn hat es aber schwer erwischt und mit dem letzten Lebenswillen übergibt er uns seinen Beutel mit den Habseligkeiten, verbunden mit dem Auftrag, die Tasche zu seiner Frau zu bringen. Diesem Wunsch kommen wir natürlich gerne nach und übergeben der Frau in Muhar den Beutel samt Inhalt.

17. Tag

Wir gehen nach Nordosten zum Obelisken. Auf halbem Weg finden wir etwas abseits einen Geist. Leider verschwindet er, sobald wir ihm zu nahe kommen. Diesem Problem werden wir uns erst später zuwenden.

Bevor wir den Obelisk betreten, macht Shanara den Vorschlag, uns im Nordosten noch mal genauer umzusehen. Es dauert nicht lange und treffen wir auf einen Wemic namens Hrak Tur. Er wurde von Trollen ausgeraubt und konnte nur entkommen, da ihm ein anderer Troll geholfen hat. Er macht einen guten Eindruck und da wir Kämpfer immer gut gebrauchen können, nehmen wir ihn in die Party auf. Ganz stolz erzählt er von seiner Begabung, sehr hoch und weit springen zu können. Wer's braucht...



Dieser Frau sollten Sie helfen

Dank der Hilfe von Min Deir gelangen wir in das Innere des Obelisken. Sie weiß, daß sie ihre Aufgabe erledigt hat und verläßt uns. Am Ende des Raumes wartet eine grüne Erscheinung, die sofort zu reden beginnt. Sie erzählt von der Vorhersehung, und daß sie seit Jahrhunderten auf Lebewesen wartet. Wenn sie uns nicht belügt, finden wir hinter ihr an der Wand den Weg, der uns vorherbestimmt ist. Dummerweise sind das lauter Hieroglyphen, die wir nicht entziffern können. Die Erscheinung erzählt von acht alten Schriftstücken, die wir benötigen, um den Text zu übersetzen. Der einzige Weg, das zu überprüfen, liegt im Obelisken.
Der erste Level ist ohne große Probleme zu bewältigen. Wir finden einige Stücke des Wandreliefs in Truhen. Hrak bemerkt, daß man diese Truhen auch gut mitnehmen kann, da sie ein großes Stauvermögen haben. Meist liegen diese Truhen etwas versteckt hinter Illusionswänden, bewacht von »Floating Death Heads« oder »Manscorpions«. Shanara stellte fest, daß der Spruch »Summon Insects« extrem wirkungsvoll gegen einen »Manscorpion« ist. Schnell können wir diese Ebene erforschen und finden mitten im Level den Weg nach unten.
Die zweite Ebene des Obelisken ist nicht ohne. Sehr viele Teleporter, Knöpfe und Illusionsmauern behindern unser Fortkommen. Zum Glück kann Shanara mittlerweile recht gut mit der Karte umgehen, so daß wir immer sofort sehen, welcher Knopf welche Aktion ausführt. Außerdem hatte er die Idee, daß wir auf der Karte eintragen sollen, welcher Teleporter uns wohin bringt, damit wir das nicht vergessen. Im Südwesten finden wir endlich hinter einer Illusionsmauer den Zugang zum dritten Level. Da wir auf der Karte keine weißen Flecken mehr haben und uns noch einige Fragmente des Reliefs fehlen, ruhen wir uns erstmal aus , um dann eine weitere Stufe hinabzusteigen.

19. Tag

Diese »Minotaurs« nerven mich so langsam aber doch. Ich bin nur froh, daß Shanara mittlerweile den Spruch »Fireball« beherrscht und diesen mit großem Erfolg gegen die Monster anwendet. Um hier voranzukommen, müssen wir ausgiebig mit den Teleportern hin- und herbeamen. Letztendlich haben wir diese Ebene komplett ergründet und finden neben den fehlenden Schnipseln auch noch ein »Hierophant Seal Quarter«.
Mit den acht Fragmenten in einer Truhe treten wir den Weg nach oben an und behelfen uns dabei der diversen Abkürzungen und Teleporter. Bevor wir den Obelisken verlassen, denken wir natürlich noch daran, den »Obelisk Key Of Teleport« mitzunehmen, der gleich vorn liegt. Oben angekommen stürzt sich



Gegen die Trolle setzen Sie am besten Feuerbälle ein

Shanara voller Eifer auf die Hieroglyphentafel und versucht bis spät in der Nacht, die Fragmente zusammenzusetzen und den Text zu entziffern. Als ich des nachts kurz erwache, höre ich noch, wie er auf seine Ruhestätte fällt und stöhnt: »Geschafft!«

21. Tag

Während wir so durch die Wüste stiefeln, muß ich noch oft über die Prophezeiung nachdenken. Es scheint mir, als stecke mehr dahinter, als ich im Moment gut finden würde. Andererseits – vielleicht hilft uns das ja auch weiter bei unseren Aufgaben. Vorhin sind wir erneut auf einen »Dust Devil« getroffen, aber gegen Shanaras »Fireball« hatte er keine Chance. Hrak nervt mich mit der Forderung, endlich seine Rüstung zu suchen, die ihm die Trolle abgenommen haben. Ich berate mich mit Shanara und wir stimmen zu. Wenn die Karte korrekt ist, dann geht's jetzt in Richtung Nordosten weiter.

24. Tag

Kurz vor der Ankunft stoßen wir auf eine Sphinx, die sich in Stein gehauen vor uns empor reckt. Sie stellt uns ein Rätsel, daß selbst der belesene Shanara nicht beantworten kann: »The Eye, The I And The Lie?« Ich glaube, die Sphinx will uns einfach nur zum Narren halten.
Als wir das Gebiet der Trolle erreichen, stoßen wir auf einen verwundeten Troll, der Anhg Krag heißt. Hrak erkennt in ihm den Troll wieder, der ihm damals half, zu entkommen. Er scheint vertrauenswürdig zu sein, also nehmen wir ihn als Begleiter mit. Außerdem kann er vermutlich tragen wie ein Packesel...
Kaum haben wir das heilige Land näher erforscht, kommen auch schon scharenweise »Desert Trolls« auf uns zu. Obwohl wir gut mit unseren Waffen hantieren können und auch Anhg unter seinesgleichen mächtig aufräumt, haben wir einen sehr schweren Stand. Sobald man denkt, einen Troll erledigt zu haben, baut er sich innerhalb kürzester Zeit wieder auf. Bevor wir völlig untergehen, fällt Hrak die Lösung ein. Nachdem man einen Troll niedergestreckt hat, muß man warten, bis er sich erholt hat. Dann macht man ihm mit Magie den endgültigen Garaus. Zum Glück ist Shanara mittlerweile auf Feuerbälle spezialisiert. Langsam aber sicher arbeiten wir uns gen Norden vor und stehen schließlich vor einem Einlaß in den Felsen. Der Wemic spielt endlich seine besonderen Fähigkeiten aus und bringt uns sicher in die Höhlen hinter den Augen. Die Höhlen sind klein, aber man muß auch hier genau auf versteckte Knöpfe achten, sonst gerät man schnell in eine Sackgasse. Im rechten Auge entdecken wir noch einen »Wishing Cup«. Die untere Höhle steht für morgen auf dem Plan.

25. Tag

Das alte Spiel: falsche Mauern, viele Knöpfe und ständiges kontrollieren der Karte. Und doch... Es gibt eine Fallgrube, die wir nicht schließen können. Hinter der Grube ist eine Tür, die wir zwar mit einem Knopf auf der rechten Seite öffnen, aber wir finden keinen Weg, um in den Raum zu gelangen. Wir werden uns das später nochmal ansehen müssen.
Diese »Burial Catacombs« sind das reinste Fundbüro. Gerade finden wir in dem unteren Teil hinter einer durchlässigen Mauer im Norden das zweite »Hierophant Seal Quarter«. Die beiden Viertel bilden eine Siegelhälfte. Auch dem Wemic und dem Troll wird geholfen, indem wir ihnen ihre Rüstungen zurückholen. Der Obertroll ist nicht begeistert über unseren Besuch, aber der kalte Stahl läßt ihn schnell an etwas anderes denken.
In der hintersten Ecke machen wir die Bekanntschaft von Gloriantha, einem untoten Paladin. Sie hat gegen eine Mumie namens Senmet gekämpft, dabei aber leider den Kürzeren gezogen. Senmet hat sie in diesem Zustand zwischen Leben und Tod zurückgelassen und damit sie erlöst wird, muß sie gegen Senmet antreten und ihn besiegen. Shanara erinnert mich an die Prophezeiung, in der gesagt wird, daß unsere guten Taten gegen die schlechten aufgewogen werden und daher trennen wir uns schweren Herzens von Hrak Tur. Er nimmt diese Entscheidung aber wie ein erfahrener Kämpfer auf, und sagt, wir könnten ihn an derselben Stelle wiederfinden, falls wir seine Hilfe noch mal benötigten. Dank des »Potion Of Fly«, der hier irgendwo rumliegt, gelangen wir auch ohne seine Hilfe in die Ecken über unseren Köpfen.

29. Tag

Endlich erreichen wir den »Temple Of Set«! Kurz vor dem Tempel begegnen wir dem weitgereisten Ranger Trajan Khet. Das Gespräch mit ihm ist sehr interessant, denn er kennt sich zweifelsfrei recht gut aus in Har-Akir. Auf seine Mitwirkung können wir zur Zeit aber verzichten.
Im Tempel treffen wir zunächst auf Isu Rehkotep. Sie ist die Person, die Senmet wieder zum Leben erweckt hat, um sich mit ihm gegen Ankhktepot zu stellen. Obwohl sie immer wieder beteuert, daß Senmet nicht mehr leben würde, glaube ich ihr kein Wort. (fs)

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG

»DUNGEON MASTER 2-

LEGEND OF SKULLKEEP«

TOTENKOPF-FINISH

Der Nachfolger des Rollenspielklassikers »Dungeon Master« gibt auch Profis viele Nüsse zu knacken. Wer aus Verzweiflung schon Fingernagelspuren in der Tastatur hinterläßt, kann aufatmen: Am Ende dieser Komplettlösung zeigen Sie es dem bösen Dragath!

Obwohl »Legend of Skullkeep« verglichen mit vielen anderen Rollenspielen relativ überschaubar ist, sorgen Monsterstärke und Rätseldichte für manches Frusterlebnis. Bei unserer Komplettlösung verraten wir alle zum Spielsieg wichtigen Hinweise, ohne durch zuviele Details den Spielspaß kaputtzumachen. Wer sich die Freude am Puzzlelösen nicht nehmen lassen will, sollte aber trotzdem nach den allgemeinen Tips zu lesen aufhören und nur bei konkreten Problemen nachschlagen.

Während das Umfeld Skullkeeps vor allem häufige Kämpfe und Steigern der Charakterwerte zum Inhalt hat, wartet das Innere der Festung mit knackigen Rätselnüssen auf. Im Text wird nicht extra darauf hingewiesen, daß man immer wieder die Party heilen und ab und zu zwecks Ausrüstungsoptimierung Einkaufstouren starten sollte. Auch mit den gegen Ende des Spiels fast pausenlosen Angriffen durch feindliche Minions müssen Sie allein fertig werden – immer in Bewegung bleiben, heißt hier die Devise.

Partyauswahl und Charakterwerte

Beim Besetzen der drei offenen Party-Stellen sollte man auf Ausgewogenheit achten – eine reine Kämpfertruppe hat relativ schlechte Chancen, das Spiel zu gewinnen. Da sich jedoch alle vier Hauptfähigkeiten (Priester, Zauberer, Kämpfer und Ninja) durch Training steigern lassen, sind vor allem die Charakterwerte, und hier besonders die Lebensenergie, wichtig. Grayen ist der einzige Held, durch den man zu Beginn an ein Seil kommt – damit kann man Schaden vermeiden, wenn man durch Löcher nach unten will. Als gute Truppe haben sich zwei Kämpfer (inklusive Torham Zed), ein Zauberer sowie ein Priester erwiesen. Es versteht sich von selbst, daß die beiden Kämpen nach vorne und die Magier in die hintere Reihe gestellt werden. Die Ninja-Fähigkeit ist nicht unbedingt notwendig, da man sich auch ohne Fernkampfwaffen durchsetzen kann, außerdem läßt sie sich durch häufiges Schleudern beliebiger Gegenstände relativ schnell erhöhen.

Dasselbe funktioniert auch beim Zaubern: Selbst wenn der Magier einen neuen Spruch bereits zehnmal nicht geschafft hat – irgendwann klappt es, und jeder mißglückte Versuch erhöht die Erfahrung. Am besten ist es jedoch, mit den einfacheren, schwächeren Sprüchen anzufangen. Einziges Problem ist der anfänglich geringe Mana-Vorrat, der sich nur langsam wieder auffüllt. Vorrauschauende Party-Führer bereiten deshalb in ruhigen Momenten möglichst viele Heiltränke vor und legen mit Hilfe des »Mana«-Zaubertranks Vorräte der astralen Energie an.

Lassen sich mit den beschriebenen Trockenübungen keine Steigerungen mehr erzielen, sollten Sie einige Monster töten und es danach nochmal probieren. Auf diese Weise überwindet man relativ gefahrlos den »Rekruten-Status« seiner Leute, und beißt später weniger häufig aus Frust in die angstschweißbenetzte Maus. Es ist ohne weiteres möglich, daß jedes Gruppenmitglied beim Betreten von Schloß Skullkeep in seiner Hauptfähigkeit bereits den »Expert«-Status erreicht hat, zumindest aber »Craftsman« ist.



Das Excysmyr ist die beste Nahkampfwaffe

Der schnöde Mammon

Auch in der Fantasywelt von Skullkeep kommen Sie ohne gefülltes Goldsäckel nicht weit – gute Ausrüstung kostet nicht nur in Camping-Fachgeschäften teures Geld. Im Umfeld des Schlosses gibt es zwei Dörfer (in einem davon startet man) mit mehreren Geschäften, sowie einen Magieladen. Diese Läden zahlen teilweise für dieselben Waren unterschiedlich viel, so wird man im Anfangsdorf Äxte zu einem erstaunlich guten Preis los, während die zweite Siedlung für Macheten das Doppelte zahlt. Gerade an Äxte kommt man recht einfach: Bleiben Sie mit Ihrer Party zwei Schritte vor dem westlichen Eingang zum Wald der axtschwingenden Riesen stehen (wegen der Gnome nichts in Händen halten!). Sobald ein Riese Sie erspäht, wirft er seine Äxte durch den Eingang nach Ihnen, darf aber aus programmtechnischen Gründen nicht die Level-Grenze überschreiten. Nach kurzer Zeit haben Sie so einen umfangreichen Vorrat an wiederverkaufstauglichem Holzfällerwerkzeug beisammen. In der dritten Region findet man Fairy Cushions, die im ersten Dorf gute Preise bringen und schnell wieder nachwachsen. Der Magieladen in der fünften Region eignet sich dazu, überflüssige magische Gegenstände zu teils guten Preisen loszuschlagen.

Wer schon etwas Kapital angesammelt hat, kann sich im selben Laden den Kalan Gauntlet kaufen und im Waffengeschäft der zweiten Siedlung mit hohem Profit gleich wieder abstoßen. Das empfiehlt sich

WO SIND DIE KARTEN?

Die letzten Monat versprochenen Karten sind in dieser Komplettlösung leider nicht enthalten. Zum einen hätten Sie den Umfang derart aufgebläht, daß wir die Lösung auf zwei Ausgaben hätten aufteilen müssen. Zum anderen schaffte es Interplay leider nicht, uns das Material rechtzeitig zu schicken. Wir bitten um Verständnis.

auch mit den zwei weiteren Kalan Gauntlets, die man im Laufe des Spiels findet. Der Wechselservice der Händler, also der Umtausch Ihrer Barschaft in möglichst große »Münzen«, sollte mit Vorsicht in Anspruch genommen werden: Oft kann man durch zähes Feilschen beachtliche Rabatte erzielen – falls aber hierzu kein Kleingeld zur Verfügung steht, müssen Sie auf jeden Fall den vollen Preis berappen. Sobald sich die Abenteurer erstmal im Inneren des Schlosses herumtreiben, sammeln sie nebenbei genug Wertgegenstände für ausgedehnte Einkaufstouren auf. Um das ganze Zeug mitschleifen zu können, sollte man von Köchern, Kisten und Beuteln Gebrauch machen.

Wie man sich rüstet, so kämpft man

Da man bei vorsichtigem Vorgehen nur selten in die Verlegenheit kommt, von der Seite oder gar von hinten attackiert zu werden, können Sie getrost den Löwenanteil Ihrer Finanzen in die Ausrüstung der beiden Vordermänner pumpen. Werden für diese später bessere Panzer oder Helme gekauft, vererben sie ihren bisherigen Plunder einfach nach »hinten« weiter. Die Qualität von Waffen und Rüstungsteilen sehen Sie als braunen Balken, wenn Sie den Gegenstand im Inventar (per Auge) anschauen. Ein etwaiger blauer Balken zeigt das verbliebene Mana eines magischen Objekts. Fernwaffen sind nach Meinung des Autoren nur solange nützlich, bis die Magiekundigen genügend Mana-Reserven für mehrere durchschnittliche Kampfzaubersprüche haben (z.B. ein »Stufe 3 Flammenball«). Einige Rüstungen bessern beim Tragen bestimmte Fähigkeiten auf, andere schützen gegen spezielle Angriffsarten. So mindern Flammenrüstungen die Auswirkung von Feuer, der Tech Helm vergrößert das Wissen des Trägers, Fire Paleyn sorgt für mehr Kraft und der Cloak of Night erhöht die Geschicklichkeit – betrachten Sie einfach Ihre Charakterwerte vor und nach Anziehen eines Rüstungsteils. Die meisten besseren Schilde können Zaubersprüche loslassen, im Kampfmenü des Schildes taucht dann die entsprechende Runen-Kombination auf. Der Tech Shield eignet sich vorzüglich dazu, vom Inneren des Schlosses zeitsparend zur nächsten Einkaufsmöglichkeit und wieder zurück zu springen.

Für die Waffen gilt ähnliches; die beiden besten Nahkampfwaffen sind das Blue Steel sowie der Excsymyr. Ersteres macht den größten maximalen Schaden, letzterer führt dafür mit jedem Streich einen Doppelangriff aus. Als beste konventionelle Fernwaffe ist nicht etwa der Speed Bow in Verbindung mit Slayer Arrows anzusehen, sondern der unscheinbare, handelsübliche Molotow-Cocktail (Ful-Bomb), der auch starke Gegner in Mitleidenschaft zieht. Die mit Abstand stärkste Waffe ist der Numen Staff, welchen man nach etwa der Hälfte des Spiels erobert. Dieser nette Stecken schießt gleich ganze Salven von Feu-



Auf dieses Skelett trifft man im Untergeschoß von Skullkeep



Sammeln Sie die Äxte zum Verkaufen auf!

erbällen in die Gegend und kann an seinem Herkunftsort beliebig oft »nachgefüllt« werden. Für Magier empfehlen sich aufgrund der eingewobenen Heilkräfte der Combat Staff, der Staff of Neta sowie der Emerald Orb. Magische Waffen können ihre Spezialfähigkeiten übrigens oft nur in der Hand eines Zauberkundigen entfalten – astraltechnisch unbewanderte Krieger haben leider das Nachsehen. Bis Sie sich solch luxoriöse Hi-Tech-Waffen leisten können, müssen Sie allerdings mit konventionellen Schwertern und Keulen vorlieb nehmen. Hier gilt meist die einfache Faustregel: Je teurer, desto besser!

DIE ZAUBERSPRÜCHE

Im folgenden finden Sie alle Zaubersprüche von Dungeon Master 2. Der Einfachheit halber sind die anzuklickenden Runen als Abfolge von Zahlen wiedergegeben: »1« bezeichnet die erste Rune von links, und »6« die sechste von links (also das Symbol ganz rechts). Beachten Sie, daß jeder Spruch vom Power-Symbol Ihrer Wahl eingeleitet wird - dafür steht das »x« zu Beginn jeder Kombination.

Priester-Sprüche:

Darkness (x,5,4,6)	Dexterity (x,3,2,2)	Fire Shield (x,4,5,4)
Guard Minion (x,6,2,4)	Party Shield (x,1,4)	Porter Minion (x,6,2,2)
Reflector (x,6,5,2)	Spell Shield (x,1,4,3)	Strengthx (x,3,2,1)
Vitality (x,3,2,4)		

Priester-Tränke:

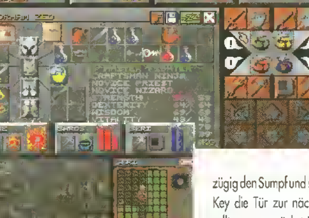
Cure Poison (x,2,5)	Dexterity (x,3,4,2)	Health (x,2)
Mana (x,6,5,5)	Shield (x,1,5)	Stamina (x,1)
Strength (x,4,5,1)	Vitality (x,1,5,4)	Wisdom (x,1,5,3)

Magier-Sprüche:

Anti-Non-Material (x,5,2)	Attack Minion (x,6,2,1)	Accelerate Party (x,3,4,2)
Daylight (x,3,4,5)	Fireball (x,4,4)	Firelight (x,4)
Full Speed (x,3,2,2)	Invisibility (x,3,2,6)	Lightning Bolt (x,3,3,5)
Magic Marker (x,1,2)	Open Door (x,6)	Poison Cloud (x,3,1)
Poison Foe (x,5,1)	Push (x,3,3,1)	

Die ersten drei Klonsymbole

Zunächst einmal muß unser mutiger Trupp den Eingang zu Skullkeep öffen, wozu vier Klonsymbole nötig sind. Die ersten drei davon liegen auf Steinaltären, zu denen man mit mehreren Schlüsseln gelangt. Über die ersten Anfangsschwierigkeiten hilft das Tutorial in der Anleitung zu Dungeon Master 2 hinweg. Der benötigte Sun Key befindet sich auf einem Tisch beim westlich gelegenen Tante-Emma-Laden. Gehen Sie vom Dorf aus so weit wie möglich nach Norden, schließen Sie die Sonnen-Tür auf und betreten durch eine Level-Grenze die Region der Dorndämonen (dinosourierähnliches Weidevieh). Diese sind zwar als Nahrungsquelle gut geeignet, für eine Anfängerpartie aber sehr gefährlich. Am besten also ausweichen, kommt es aber zum Kampf, abwechselnd zuschlagen und sofort einen Schritt zurückweichen. Sobald die Party auf einen großen Baum trifft, sollte sie nach Westen gehen und einen Weg nach Norden suchen, der über eine weitere Level-Grenze in ein nebliges Gebiet führt. Halten Sie sich möglichst von den hier herumsousenden Wirbelstürmen und deren Blitzen fern. Nach dem Leerräumen des Altars in der Mitte der Monolithen sollte schnellstens der Rückzug angetreten werden. Nach dem Öffnen der Blitz-Tür mit dem eben gefundenen Lightning Key geht man nach Osten bis zu einem kleinen Baum. Daneben befindet sich ein erst nach Norden, dann nach Osten führender Pfad, der uns ins Gebiet der Wölfe bringt. Diese sollte man tunlichst nicht angreifen, da sie sonst sofort Verstärkung herbeiheulen. Bleiben Sie also ruhig und arbeiten sich nach Osten und Norden durch (auf dem linken Weg), dann einige Schritte nach Westen zu einem Loch im Boden. Springen bzw. klettern Sie hinein und schieben Sie solange den Felsbrocken an, bis er sich bewegt. Mit der nun zugänglichen Leiter geht es wieder nach oben und dann nach Westen, wo in einer Nische ein Knochen liegt. Wenn Sie diesen dem Wolfspack zuwerfen, sind die Vierbeiner eine Weile beschäftigt und lassen Sie in Ruhe. Jetzt geht es nach Westen und Süden weiter, wo der Mond-Altar mit einigen Gegenständen wartet. Durchwaten Sie zügig den Sumpf und schließen mit dem Moon Key die Tür zur nächsten Region auf. Hier sollte man zunächst immer nach Süden und dann beim Teleport-Pentagramm nach Osten gehen. Die Axtmänner sind für Ihre Party mit Sicherheit noch viel zu stark, also weichen Sie ihnen aus, indem Sie eine magische Karte benutzen. Ein Tip: Sammeln Sie während des Spießrutenlaufs immer wieder Äxte ein, diese lassen sich verkaufen und fehlen vor allem den aggressiven Bewohnern zum Werfen. Der hiesige Altar steht in etwa im Zentrum des Gebiets; auf ihm befindet sich das dritte Klonsymbol sowie der Energy Key. Direkt nördlich vom Altar gelangen Sie zur zweiten Siedlung – verkaufen Sie jedoch die aufgesammelten Äxte nicht hier, sondern im ersten Dorf! Wieder zurück bei den Axtleuten, findet man das Tor zur nächsten Region in der Nähe des Teleportfelds. Nach Überwindung des Energie-Tors marschieren Sie solange nach Westen, bis Sie eine Nische mit einer Vortex Blade sowie einen Durchgang sehen. Dieser führt zu einem nebelverhangenen Friedhof, wo man von allen Gräbern und besonders der Zwergenstatue die Finger lassen sollte. Das riefe einige Geister auf den Plan, die mit normalen Waffen nicht zu besiegen sind. Der zweite Friedhofsausgang führt in einen Bereich mit herumlaufenden Bäumen, die selbst für starke Heldengruppen ein ernstzunehmender Gegner sind. Mit einigen schwachen Feuerbällen vertreibt man die vorsichtigen Rindenträger aus der eigenen Bahn und sputet sich, den ungemütlichen Wald wieder zu verlassen. Dazu rennt die Gruppe nach Süden in den sumpfigen Abschnitt, dann nach Osten, bis sie zu einem uralten Tempel gelangt.



Dieser Kämpfer hat den »Meister«-Grad erreicht, von dem es nochmals sechs Unterstufen gibt

Läßt man die Statue nicht in Ruhe, erscheint ein Geist

Das Energie-Klonsymbol

Innen wartet ein Raum mit mehreren Bodenfallen auf Sie, an der rechten Seite ist Geheimknopf versteckt. Dieser öffnet ein verborgenes Fach, in dem der Fire Key liegt. Überqueren Sie die Bodenfallen auf dieser Raumseite, um an den Schlüssel zu gelangen. In

THE RED BALLOON PRESENTS:

Berlin Connection

Ab Oktober auf Ihrem Bildschirm

Sei schlauer als die Mauer.

BERLIN connection

THE RED BALLOON

CD-ROM

THE RED BALLOON

Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

Screen Design EKU WAND Storyboard PETER FRIEDRICH STEPHAN
Programming MacCONSULT Graphics EKU WAND Sounds NUCLEUS Idea DIETRICH MEUTSCH
Editing & Rights CHRISTINA KRUK Executive Producer HEIKE DIEDERICHS
Executive Director EKU WAND

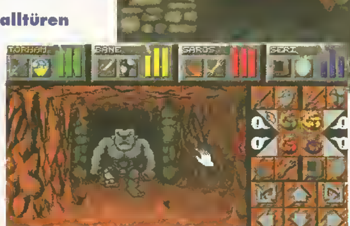
der angrenzenden Halle bewegen sich zwei wandernde Fallen hin- und her, die nun mit ziemlicher Sicherheit für mehrere Frusterlebnisse sorgen. Sie müssen nämlich durch die Feuer-Tür am rechten Hallenende, ohne von einem der Löcher »geschluckt« zu werden. Passiert dies, sollten Sie den Keller schleunigst wieder durch die nächstbeste Falltür und die Treppe nach oben verlassen, da hier zwei Geister lauern. Diesen ist zwar beizukommen, aber nur mit einer starken Party und extensiver Verwendung des »Anti-Non-Material«-Zauberspruchs. Wer die Geister besiegt und sich im Keller umsieht, wird mit mehreren Rüstungsteilen und – durch einen Geheimknopf zu erreichen – einer Kiste voller Juwelen belohnt. Doch wir stehen ja immer noch ängstlich vor der großen Halle – wie sollen wir nur an den Schnellspurt-Löchern vorbeikommen? Falls Sie einen Gegenstand haben, der die Zeit kurzzeitig anhält, ist er hier gut eingesetzt. Ansonsten hilft nur ein »Accelerate Party«-Spruch, der mit möglichst viel Power gesprochen werden sollte, damit er auch einige Sekunden anhält. In beiden Fällen sollten Sie per Scout Map die Bodenfallen im Auge behalten, bis sich ein günstiger Moment bietet. Rennen Sie nun in Windeseile zur seitlich gelegenen Feuer-Tür, die in einem Atemzug aufgeschlossen und durchschritten werden muß. Dahinter liegt ein kurvenreicher Gang, an dessen Biegungen jeweils eine Bodenplatte darauf wartet, eine wütende Mumie freizulassen. Sie können entweder jede Mumie einzeln besiegen, oder ohne Pause den ganzen Gang abrennen, bis Sie durch eine unverschlossene Tür in einen kleinen Raum kommen. Hier reißt man flugs den Wandteppich herunter und schnappt sich das Schwert Fury, mit dessen Feuerbällen die heranstürmenden Mumien in Asche verwandelt werden.

Nun können Sie den Air Key aus der Nische nehmen, der die zweite Tür in der Halle öffnet. Nach einer abermaligen Frustphase gelangen Sie durch die Luft-Tür in einen weiteren Raum. Hier befindet sich ein unscheinbarer Tisch, auf dessen anderem Ende das letzte Klansymbol wartet. Leider können Sie um den Tisch herumlaufen, solange Sie wollen – dem vierten Klanstein werden Sie nicht näher kommen. Des Rätsels Lösung: Einfach eine beliebige Münze auf den Tisch legen, schon dreht ein durchsichtiger Geister-Händler die Tischplatte. Nun verläßt man den Tempel durch den links von der großen Halle befindlichen Ausgang. Vor zwei mit Blut gespeisten Springbrunnen (einer enthält einen Rubin) treffen Sie auf zahlreiche Skelette, die man am besten mit Zaubersprüchen vom Inneren des Tempels aus besiegt – auch die Skelette trauen sich nicht über die Level-Grenze. Ganz in der Nähe befindet sich der gut ausgestattete Laden eines Magiers. Wenn Sie genug Geld haben, können Sie sich entweder hier oder im Waffenladen der zweiten Ortschaft schon jetzt eine Vacuum Fuse kaufen, das spart Ihnen später lästige Herumrennerei. Im Norden der Region befindet sich ein Durchgang, der Sie wieder an den Anfang Ihres Abenteuers führt. Nach einigen Einkäufen wartet nun endlich Schloß Skullkeep auf Sie.

Fallgitter und Falltüren

Nach dem Einsetzen der vier Klansymbole in die Scheibe im Inneren des Burgzugangs öffnet sich die goldene Tür – um nach Ihrem Durchschreiten wieder zuzufallen. Keine Sorge, zum einen findet sich bald der dazugehörige Schlüssel, zum anderen kann man Skullkeep später auch per Teleportation verlassen. Am Ende des Gangs befindet sich ein Tech-Auge und eine Bodenplatte, die man kurz betritt, bevor man sofort wieder zurückweicht. So rasen die hervorgerufenen Feuerbälle an uns vorbei, ohne Schaden anzurichten. Eine Serie von drei Fallgittern versperrt uns den Weg, die auf zwei Arten überwunden werden kann. Möglichkeit 1: sich mit dem Rücken zum ersten Gitter aufstellen und am Ende des Gangs blitzschnell zunächst den linken, dann den rechten und nun den mittleren Knopf zu drücken. Unter dem Einfluß eines bereits zuvor gesprochenen »Accelerate«-Spruchs rast man nun (per Tastatur!) in Windeseile rückwärts, bis man gegen die Wand des entgegengesetzten Gangendes knallt.

Die sicherere Möglichkeit (2) wäre, zunächst nur den linken und rechten Knopf zu drücken und schnell durch die beiden ersten Gitter zu rennen. Kehren Sie dann um, sprechen Sie »Accelerate« und visieren den mittleren Knopf mit dem Mauszeiger an, ohne direkt davor zu stehen. Nun macht man einen Schritt nach vorne, drückt den Knopf und rennt, wiederum per Tastatur, rückwärts in Richtung Fallgitter. Wenn Sie in jedes der fünf Felder, die zum letzten Tor führen, einen Guard Minian setzen, haben Sie übrigens einige Sekundenbruchteile länger Zeit. Sobald Sie den gefährlichen Rennparcour einmal bestanden haben, bleiben alle drei Gitter dauerhaft geöffnet. Falls Ihre Gruppe durch ein herabsausendes Fallgitter Schaden genommen hat, sollte Ihnen das einen wichtigen Tip geben: Fallgitter sind extrem gute Waffen gegen die dümmeren Monster. In einer Nische findet man eine Minian Map, mit der sich ein Porter Minian beschwören läßt. Gehen Sie erstmal an der Treppe vorbei; einige Meter entfernt liegt ein Tempest-Schwert auf dem Boden, direkt neben einer Leiter. Stellen Sie sich auf die Stelle, an der das Schwert liegt, und aktivieren Sie die Minion-Karte. Klicken Sie das »X« auf der Karte an und laufen zurück zur Treppe. Nun wählt man das »Bringen«-Symbol der Karte aus (das eine Kugel zeigt, die sich von einem »X« entfernt) und läßt sich die Waffe vor die Füße legen.



Nach dem Tod von Dru-Tan befreien wir die Rockies

Die Priester der Dunkelheit

Als nächstes geht unsere Heldentruppe mutig die Treppe nach oben. Im zweiten Stock versperrt sogleich ein Fallgitter den Weg, an dessen Seite eine Kette aus der Wand hängt. Wenn an dieser gezogen wird, kommt ein Priester vorbei und läßt die Gruppe herein. Sofern Sie keine Gegenstände einsammeln und den Kuttenträgern nicht im Weg stehen, lassen sie Sie eine Weile in Frieden. Vorher auf jeden Fall abspeichern, es wartet ein schwerer Kampf auf die Party! Dieser kann auf zwei Arten gewonnen werden.

Entweder laufen Sie durch die Priesterhalle in den angrenzenden kleinen Raum und warten, bis gerade keine Kuttenheinis zugegen sind. Nun versperren Sie mit dem Tisch den Zugang zum Raum und zaubern soviele Angriff-Minians herbei, wie nur irgendwie möglich. Lassen Sie diese die Drecksarbeit tun, und helfen Sie gegen Ende mit gezielten Angriffszaubersprüchen nach. Vorsicht vor dem Oberpriester, dessen Numen Staff nur einmal treffen muß, um Ihre Party zu vernichten.

Als Alternative erschaffen Sie mehrere Attack Minions im Eingangsbereich der Priesterhalle, und ver-



Die Rammböcke wollen uns in die Fallgruben boxen

lassen diese wieder durch das geöffnete Fallgitter. Nachdem der Kampf Ihrer kleinen Helferchen gegen die Priester beendet ist, leben vermutlich außer dem Hohepriester nach etwa zwei niedere Kuttenträger. Warten Sie ein Feld rechts von der erwähnten Kette im Schutz der Mauer. So sehen Sie heranstürmende Priester, die aber nie aus der Halle herauskommen, auch wenn das Gitter geöffnet ist. Per Tastatur gehen Sie nun immer wieder einen Schritt nach links und zwei nach vorne, lassen Ihre beiden Frontkämpfer einmal zuschlagen und verschwinden sofort wieder hinter dem Mauerstück. Ist nur noch der Träger des Numen Staffs übrig, werfen Sie ihm am besten in kurzer Reihenfolge drei Molotow-Cocktails gegen die Birne, ohne sich dazwischen von seinen Feuerballsalven erwischen zu lassen. Tip: Nach ca. fünfzehn Salven muß der Stock am Kessel in der Mitte der Halle nachgeladen werden, innerhalb dieser kurzen Zeit ist der Priester wehrlos.

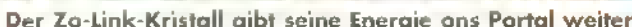
Haben Sie den Kampf gewonnen, nennen Sie bereits die beste Waffe Ihr Eigen, die es im Spiel gibt. Der grüne Kessel bleibt das ganze Spiel hindurch zugänglich und erlaubt das beliebig häufige Nachladen des magischen Flammenwerfers. Außerdem können Sie mit Hilfe des Kessels aus zwei herumliegenden Gegenständen einen Serpent Staff fabrizieren, der eklige Giftwolken von sich gibt. Mit dem Numen Staff in der Hand, öffnet sich die Tür zum nächsten Gang.

Wo Wände Augen haben

Direkt nach der Tür befindet sich ein Bodenschalter, der für einen winzigen Moment das um die Ecke befindliche Tor öffnet. Sie können entweder »Accelerate« zaubern, sich rechts neben der Platte hinstellen, einen Gegenstand (z.B. ein leeres Glas) daraufstellen und blitzschnell per Tastatur durchs Tor laufen. Oder, Sie benützen ein weiteres Mal einen Minion: Die Party steht dazu vor der geschlossenen Tür und plaziert das »X« der Minion-Karte auf dem Bodenschalter. Nun läßt man einen Gegenstand zur Bodenplatte bringen, worauf sich das Tor lange genug öffnet, um ohne Beschleunigungszauber überwunden zu werden. Auf der anderen Seite öffnet ein Knopf das Tor dauerhaft – solange der Gegenstand nicht wieder von der Bodenplatte genommen wird. Der folgende Gang kann erst durchschritten werden, wenn alle Tech-Augen entschärft wurden – ansonsten machen zwei herbeigerufene Feuerbälle der Gruppe den garaus. Mit dem zweiten Kartenknopf von links (das Ras-Symbol) schalten Sie die Anzeige aller Geheimgänge ein. Gehen Sie zu dem, der in der Nähe des erwähnten Bodenschalters ist, und laufen einfach hindurch. Öffnen Sie die Abdeckplatte und entfernen die Iris des Auges. Ein verborgener Knopf macht den Weg zu einem zweiten Auge frei, das ebenfalls »geblendet« wird. Nun läuft man durch die geöffnete Tür von eben und um eine Gangbiegung auf ein drittes Auge zu. Ein Feld davon entfernt befindet sich rechts ebenfalls eine Illusionswand, die Sie vor den Feuerbällen rettet. Nun können auch die beiden letzten Augen entschärft und den Gang sicher durchschreiten.

In der darauffolgenden Halle stockt die Party ihre Wasservorräte auf, bevor sie das große Zahnrad aus der Nische holt. Setzen Sie es in den entsprechenden Apparat neben der Tür ein, drücken den Knopf und holen das Rad schnell wieder heraus. Dann wird eilig durch die Tür marschiert und die Prozedur solange wiederholt, bis der Gang bewältigt ist. Wenn Sie nicht zügig handeln, öffnet sich unter Ihnen eine Falltür. Ist Ihnen dieser Gang zu stressig, läßt sich der Gang mit einigen Extra-Zahnrädern (gibt's im Magieladen zu kaufen) geruhsamer durchschreiten.





Der Zo-Link-Kristall gibt seine Energie ans Portal weiter



Durchs Portal stürmen wir zum Endkampf

Brennstoff für den Boiler

Der Gang führt in einen Raum mit einem Boiler, der von einigen gegnerischen Minions bewacht wird. Nach deren Vernichtung schnappt man sich den herumliegenden Earth Key und führt ihn in sein Schloß ein. Sobald Sie den Hebel daneben betätigen, öffnet sich zwar die Tür neben dem Eingang, doch ohne den Erd-Schlüssel kommen Sie dort nicht weiter. Zu dumm, denn just dieser Schlüssel ist gerade zwei Stockwerke nach unten gefallen. Mit Hilfe eines Seils können Sie dem Earth Key direkt hinterherklettern, ganz verwegene Abenteurer springen auch einfach zwei Levels nach unten. Der sicherste Weg wäre, die in der Raummitte befindliche Leiter nach unten zu senken und in die Katakamben zu steigen. Laufen Sie dann nach Süden, bis zu einem Gebiet mit Fledermäusen und Felsbrocken. Einen der Felsen müssen Sie vor sich herschieben, um ein sonst unüberwindbares Loch im Boden zu füllen. Kurz darauf kommt man zu einer Leiter, die allerdings nur nach unten geklettert werden kann, nicht wieder hinauf. Im zweiten Untergeschoß führt Ihr Weg nach Westen und Norden, bis Sie zu einer Level-Grenze kommen. Vorher können Sie einen Abstecher nach draußen machen oder über eine weitere Leiter in das unterste Geschoß von Skullkeep steigen. Diese Leiter ist nur zugänglich, wenn Sie ein Fallgitter öffnen, hinter dem zahlreiche »Giftschnecken« lauern. Stellen Sie sich direkt vor die Tür und schließen Sie diese wieder, sobald sich ein Monster darunter befindet. So besiegen Sie die Viecher relativ einfach und können danach nach unten steigen. Hier droht Gefahr durch zahlreiche Lavapfützen, aus denen sich immer wieder Feuergeister lösen, auf Sie zukommen und explodieren. Mit etwas Geschick rennt man aber einfach in dem Moment weg, in dem die Feuerelemente zu explodieren ansetzen, und bleibt so verschont. Außerdem krachen an drei Stellen sehr schädliche Gesteinslawinen nach unten. Als Ausgleich für diese Widernisse finden sich in diesem Level zwei blaue Edelsteine, außerdem kann man die Geröllhaufen mit Waffen zerhacken und findet ebenfalls einige Edelsteine.

Das Ende von Dru-Tan

Wieder oben, sollten Sie sich sowohl mit dem Party- als auch dem Magieschild umgeben, denn nach der Level-Grenze wartet Dru-Tan auf Sie. Dieser grünstichige Widerling hat sämtliche Mitglieder eines kleinen Völkchens gekidnappt, die im ersten Katakombenlevel für die Befeuerung des Boilers zuständig sind. Dru-Tan ist selbst mit dem Numen Staff nur sehr schwer zu besiegen, zumal er unablässig seine Giftwolken auf Sie schleudert. Zum Glück hilft folgende Taktik: Betreten Sie Dru-Tans Revier und rennen Sie sofort nach Westen, wobei Sie dem Hausherrn tunlichst aus dem Wege gehen sollten. Laufen Sie an dem ersten Fallgitter vorbei, hinter dem die gefangenen Rockies stecken, und weiter zur zweiten Tür. Diese öffnen, einen Schritt nach vorn gehen, zwei nach links und dann den Eingang beobachten. Sobald Dru-Tan hereinkommt, rennen Sie zum entgegengesetzen Ende, wo Sie auf eine Art Loch rechts unten in der Wand klicken. Damit öffnet sich der zweite Ausgang, den Sie durchschreiten und per Knopfdruck sofort wieder verschließen. Nun sitzt Dru-Tan in seiner eigenen Falle fest und läßt bei seinem Todeskampf erahnen, wie schwer seine Beseitigung mit konventionellen Mitteln geworden wäre. Sobald er tot ist, öffnen Sie die Tür wieder, setzen die Falle mit einem Hebel zurück und spazieren durch den ersten Eingang abermals in den kleinen Gang. Den Schlüssel schnappen und schnell hinausrennen – geschafft! Nachdem Sie auch noch den Earth Key gefunden sowie einige Edelsteine aus den Höhlenwänden gebrochen haben, ist die Befreiung der Rockies dran. Im Inneren des Gefängnisses aktiviert ein hervorstehender Felsblock einen Teleporter, durch den sie wieder zum Anfang der Katakomben gelangen. Theoretisch müssen Sie nun den Rockies den Weg freikämpfen, damit Sie den Boiler heizen können. Hierzu beseitigen Sie den feindlichen (sehr gefährlichen!) Minion und erschaffen einige eigene als Wächter. Praktisch aber wird der Boiler erst gegen Ende des Spiels wichtig, so daß Sie bis dahin warten können. Den Rockies wird bis zum Finale wahrscheinlich sowieso der Brennstoff ausgehen, so daß sie kurz vor Ende des Spiels nochmal zurückkommmen müssen. Legen Sie auf jeden Fall oben neben dem Boiler schon mal den Hebel um.

Der Weg zum Pumpen-Raum

Nach dem Öffnen der zweiten Erd-Tür benötigt man eine Scout Map, um über die Falltür zu kommen. Stellen Sie sich genau auf den Bodenschalter und schicken Sie per »X«-Befehl den Minion drei Felder nach vorne und eines nach rechts. Nun sollten die Zo-Kugeln abgeblockt werden, wodurch Sie gefahrlos weitergehen können.

Über die Leiter klettern Sie in einen Bereich, der von kriechenden Echsenwesen bevölkert wird. Diese kümmern sich zunächst nicht um die Party, was man ausnutzen sollte: Die gehörnten Grünhäuter sind äußerst unangenehme Gegner. Kommt es doch zum Kampf, kann man die verschossenen Pfeile zwar einsammeln, doch im Nahkampf sind die Hörner-Echsen noch widerlicher.

Gehen Sie bis ans Ende der verwinkelten Halle, wo neben einer Tür ein Apparat befestigt ist, dem augenscheinlich ein Rohrstück fehlt. Wenn Sie die hier einzusetzende Vacuum Fuse noch nicht haben, können Sie diese im Magieladen kaufen. Sie kommen aber auch dadurch an das fehlende Rohr, indem Sie hinter einer sporadisch auftauchenden, fliegenden Kiste hinterrennen und sie mit Feuerbällen zur Strecke zu bringen. Im Inneren des Raumes sollten Sie auf Geheimgänge achten. Schnappen Sie sich den Master Key und suchen Sie den zweiten geschlossenen Zugang auf. Dort muß links der Master Key und rechts ein großes Zahnrad eingesetzt werden. Nach dem Öffnen der Tür den Master Key wieder herausziehen und mitnehmen. Betätigen Sie nun sämtliche Schalter mehrere Male hintereinander und stellen sie jeweils nach oben. Dann sollte die Party die Gänge ablaufen und drei große Fässer zerschlagen, die in den Eckräumen herumstehen. Die dabei zu Tage tretenden Gegenstände (bis auf die Holzplanken) einsammeln und die letzte, verschlossene Tür mit dem Master Key öffnen. Den Schlüssel

CD-ROM Mitsumi FX400 - NUR DM 259,- DM

CD-ROM

Titel		DM
11th Hour (*)	A	99,95
1942	A	65,95
A4 Networks	**D**	**84,95**
Aces Collection	A	65,95
Aces Of The Deep	D	74,95
Across The Rhine	**D**	**94,95**
Action Soccer	**D**	**69,95**
Alone In The Dark 3	**D**	**86,95**
Amerika (Civil War)	**D**	**84,95**
Apache	D	69,95
Armored Fist	D	78,95
Atari Action Pack	D	54,95
Aufschwung Ost	D	64,95
Battle Race (*)	A	63,95
Biing! (*)	D	64,95
Bioforge	**D**	**89,95**
Brett Hull Hockey '95	**D**	**74,95**
Carribean Disaster (*)	D	83,95
Chaos Control	A	72,95
Chessmaster 4000 Turbo	A	63,95
Colonization	D	89,95
Combat Air Patrol	D	54,95
Command & Conquer (Dune 3) (*)	A	87,95
Command & Conquer (*)	US	94,95
Command & Conquer 2 (*)	D	a.A.
Creature Shock	D	84,95
Crusade	D	79,95
Crusader (*)	D	89,95
Crypton Egg	D	44,95
Cyberia	D	79,95
Cybermage (*)	D	89,95
Daedalus Encounter	D	87,95
Dark Forces	**D**	**89,95**
Dark Universe	D	71,95
Das Amt	D	82,95
Dawn Patrol	D	84,95
Death Gate (*)	E	a.A.
Der Reeder	**D**	**69,95**
Descent	A	77,95
Discworld	**D**	**79,95**
Doppelpass	D	52,95
DSA - Sternenschweif	D	69,95
Dungeon Master 2	**D**	**81,95**
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	79,95
Elite 3 - First Encounters	**D**	**72,95**
FIFA-Soccer	D	67,95
FIFA-Soccer 96 (*)	D	89,95
Flight Commander 2 (*)	D	69,95
Flight Of The Amazon Queen	D	78,95
Flight Unlimited	**A**	**84,95**
Flugsimulator 5.1 Microsoft	**E**	**69,95**
Freddy Pharka's (*)	D	76,95
Full Throttle	**A**	**64,95**
FX Fighter lt. Ed.	**A**	**73,95**
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	**A**	**77,95**
Hammer Of The Gods	D	72,95
Hardball 4	**D**	**72,95**
Hattrick!	**D**	**79,95**
High Octane	**D**	**84,95**
Inca Collection	D	67,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Iron Cross (*)	E	76,95
Jagged Alliance	**A**	**72,95**
Jagged Alliance (*)	**D**	**84,95**
Jazz Jack Rabbit	A	74,95
Jungle Strike	D	74,95
Kings Quest 7	D	84,95
Klick'n'Play	D	86,95
Knights Of Xentar (*)	D	89,95
Kyrandia 3	**D**	**72,95**
Lands Of Lore 2 (*)	**D**	**a.A.**
Leisure Suit Larry Coll. (1-6)	A	74,95
Links 386 Pro	A	59,95
Little Big Adventure	D	89,95
Lode Runner	D	76,95
Lucas Arts Top Adventures	**D**	**74,95**
Machiavelli	**D**	**84,95**
Mad News	D	83,95
Magic Carpet II (*)	D	84,95
Magic Carpet Data CD	D	34,95
Magic Carpet Plus	**D**	**84,95**
Magic Of Endoria	D	54,95
Maniac Mansion 2 (DOTT)	D	72,95
Marco Polo (*)	A	69,95
Masters of Magic	**D**	**89,95**
Mech Warrior 2	E	74,95
Mech Warrior 2 (*)	D	a.A.
Mephisto Genius 2	**D**	**87,95**
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2	A	64,95
Micro Machines 2	D	a.A.
Myst	A	84,95
Myst	**D**	**67,95**
NASCAR Racing	**A**	**74,95**
NASCAR Track Pack	**A**	**37,95**
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live '95	**A**	**84,95**
Nectaris	D	39,95
NHL Hockey 95	D	79,95
NHL Hockey 96 (*)	D	89,95
Novastorm	D	74,95
Outpost	D	79,95
Panzergeneral	**A**	**74,95**
Pete Sampras Tennis '96 (*)	D	a.A.
PGA Tour Golf	A	89,95
PGA Tour Golf 96 (*)	A	89,95
Phantasmagoria (*)	D	84,95
Phantasmagoria	E	88,95
Pinball Illusions (*)	A	69,95
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Prisoner Of Ice	?	84,95
Psycho Pinball	**A**	**65,95**
Ravenloft 2	**A**	**74,95**
Rebel Assault	A	79,95
Rugby World Cup '95	**D**	**82,95**
SAM & MAX	D	72,95
Scottish Open	**D**	**67,95**
Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Simon The Sorcerer 2	D	74,95
Sim City 2000	D	82,95
Sim City 2000 Win (*)	D	83,95
Sim Tower	**A**	**69,95**
Sim Town (*)	E	79,95
Slip Stream 5000	**D**	**63,95**
Space Quest 6 (*)	**D**	**77,95**
Star Trek Next Generation	D	99,95
Star Trek Limited Edition	**E**	**179,95**
Street Fighter 2 Turbo	A	54,95
Super Karts	**A**	**84,95**
System Shock Enhanced	D	79,95
Tank Commander	D	83,95
Terminal Velocity	A	67,95
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Last Dynasty	**D**	**77,95**
The Lost Eden	**A**	**72,95**
Theme Park	D	79,95
Transport Tycoon	D	89,95
Tune Land	D	62,95
Under A Killing Moon	D	64,95
US Navy Fighters	**D**	**89,95**
US Navy Fighters DataCD (*)	**D**	**39,95**
USS Ticonderoga	D	72,95
Virtual Pool	D	73,95
Vollgas (Full Throttle Dt.) (*)	D	79,95
Wacky Wheels	**A**	**54,95**
Warcraft	A	77,95
Wing Commander 3	**D**	**94,95**
Wing Commander 4 (*)	**D**	**a.A.**
Woodruff (Goblins 4)	**D**	**64,95**
Wrath Of Earth	A	54,95
X-COM (U.F.O. 2)	**D**	**89,95**
X-Wing (*)	D	69,95
Zeppelin (*)	D	83,95

Schnäppchen Spiele

Titel		DM
7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Battle Isle 2	D	49,95
Battle Isle 2 Scenery	D	29,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Bureau 13	D	49,95
Conspiracy	A	29,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Die Siedler 3.5"	D	49,95
Die total vertruckte Ralley	D	39,95
Gravis Analog Pro + Commanche & Mis.	D	99,95
Gravis Analog Pro + Rebel Assault	D	99,95
Gravis Game Pad + Burning Steel & Mis.	D	59,95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Mega Race	D	29,95
Menzoberanzan		
Noctropolis	D	39,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Railroad Tycoon	A	29,95
Rebel Assault	E	39,95
Shadow Caster	A	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Star Crusader	A	29,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Wing Commander 2	A	29,95
Wings Of Glory	D	49,95

Disk Spiele

Titel		DM
Aces Of The Deep Mission	D	39,95
Aladdin	D	54,95
Biing!	D	73,95
BMI J. Hartwig, handsigniert	**D**	**89,95**
Cannon Fodder 2	A	59,95
Earthsiege Zusatzdisk	D	47,95
König Der Löwen	D	59,95
NASCAR Racing	D	72,95
Panzer General	A	74,95
SIM City U.R.K	D	34,95
Star Crusader	D	49,95
Tie Fighter	D	69,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tycoon	D	89,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

Jagged Alliance 84,95
FX-Fighter Lim. Ed. 73,95
Vollgas 79,95
Space Quest 6 77,95
Biing! 64,95
Apache 69,95
Mech Warrior 2 74,95
Command & Conquer 87,95
Phantasmagoria 84,95
Terminal Velocity 67,95
Star Trek Next Generation 99,95
Simon The Sorcerer 2 74,95

HARDWARE

Artikel	DM
Joysticks	
Cursorstick	14,95
Gravis Analog Pro	49,95
Gravis Firebird	108,95
Gravis Phoenix	162,95
Gravis Game Pad	32,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 40 15W	27,95
Trust 10 80W	74,95
Trust 20 25W	39,95
Trust 120 120W	99,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	259,00
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x	539,00
Toshiba XM5301 SCSI 4,4x	399,00
Toshiba XM5302 EIDE 4,4x	269,00
MPEG-Karte	
Trust MPEG inkl. Video Out	429,00
Spea Showtime 2MB	699,00
MPEG-Modul fur Stealth 64	
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	119,00
Soundblaster 16 ATAPI, Neu	159,00
Soundblaster AWE32 ATAPI	449,00
Soundblaster AWE32 Value ATAPI	299,00
CDI	
CDI-Player 550 inkl. Digital Video Cartridge	989,00
CDI GamePad	49,95
Festplatten	
Quant. Trailblazer 850 EIDE	339,00
Quant. Trailblazer 850 SCSI-2	369,00
Quant. Fireball 1GB EIDE	379,00
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	499,00
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00
CPUs	
AMD DX4-100	169,00
INTEL DX2-66	209,00
INTEL DX4-100	349,00
INTEL P75	449,00
INTEL P90	499,00
INTEL P100	629,00
INTEL P120	999,00
INTEL P133	1199,00
Motherboards ASUS	
SP3G	499,00
SP4	439,00
N55TP4GX 256KB Cache async	499,00
N55TP4GX 256KB Cache sync.	599,00
Grafikkarten	
Number Nine Imag. 128Bit 4MB	1199,00
Matrox Millenium 2MB	529,00
Matrox Millenium 4MB	799,00
Diamond 64 Video VRAM 2MB	499,00

Achtung - Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Red.schluß noch nicht erschienen

young girls private

Young Girls Priv. **49,95**

CD Erotic

Titel	DM
Blonde Bombshells	69,95
Extrem Hot Girls	29,95
Extr. Hot Leather Ladies	49,95
Girls On Girls	79,95
Nights in London /Paris	je 29,95
Playboy Playmate Parade	39,95
Thai Bondage	69,95
Westside Casting I-4	je 39,95
Westside Girls I-4	je 29,95
Wet Dreams I-8	je 29,95

ROT STIFT

Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Neu: Jetzt auch Bankeinzug möglich !!

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse, Bankeinzug 10,-, Nachnahme 15,-, ab 200,- Warenwert, frei!
Hardware, Express und Auslandssandungen nach Aufwand !

wieder rausziehen und drinnen die eben gefundende Vacuum Fuse an der richtigen Stelle plazieren. Nun aktiviert man die beiden Pumpen und schnappt sich den Cross Key. Dieser findet in dem Raum Verwendung, dem Sie den Master Key entnommen haben.

Tische und Rammböcke

Das nächste Hindernis stellt ein Raum mit zahlreichen Tischen dar – gar nicht lange herumprobieren, sondern einfach den Weg freihacken. Dann aber wird's unangenehm: Mehrere Rammen warten an Engpässen darauf, Sie ein Stockwerk nach unten zu schubsen. Mit dem richtigen Timing (jeweils warten, bis die ausgefahrene Ramme wieder fast die Grundstellung erreicht hat) und vor allem mehreren »Accelerate«-Zaubersprüchen gelangen Sie aber weiter. Nun muß die Party durch eine Halle mit zwei wandernden Teleportfeldern gelangen. Nicht aufgeben, irgendwann stehen Sie im nächsten Raum, in dem sich mehrere Reflektoren befinden. Positionieren Sie mit dem vorderen und rechten Hebel zwei der Reflektoren auf der anderen Seite der Fallgruben so, daß ein von Ihnen losgeschickter Feuerball die Zielmarkierung treffen kann. Wer möchte, kann nun mit den Reflektoren die Teleportfelder im Nachbarraum »einsperren«. Außerdem findet man in der Nähe einen Bodenschalter, der von vier Falltüren eingerahmt wird. Plazieren Sie einen Minion über dem Bodenschalter und werfen einen beliebigen Gegenstand nach ihm – brav öffnet sich eine einige Felder entfernte Tür. Die Holztür am anderen Ende der Reflektoren-Halle zerstört man mit einigen Feuerbällen. Wenn Sie alle Gegenstände eingesammelt haben, nehmen Sie nun die Holzleiter im angrenzenden Reflektorraum nach oben.



Mit den Reflektoren werden Feuerbälle umgeleitet

Auf dem Dach der Festung warten übelgelaunte Echsen auf uns

Dort treffen Sie bald auf einen Gang, der unter Dauer-Blitzbeschuß durch mehrere elektrische Geräte steht. Nachdem die Party per »Accelerate« beflügelt wurde, wartet sie einen Moment ab, in der keine Blitze zu sehen sind (die Scout Karte hilft dabei) und saust dann los. Auf der anderen Seite kann die Blitzerei per Schalter deaktiviert werden. In einer Nische liegen zwei Schlüssel, von denen aber immer nur einer entfernt werden kann. Nimmt man beide, wird man von einer magischen Falle festgehalten. In diesem Fall gehen Sie einen Schritt auf die Nische zu und werfen im selben Moment einen der beiden Schlüssel wieder hinein. Als erstes benötigen Sie nun den Onyx Key, um die entsprechende Tür zu öffnen (auf der vorherigen Seite des Blitz-Gangs). Gleich hinter der Onyx Tür ist eine Leiter, die Sie mit dem Hebel nach unten lassen sollten. Nun legt man den Onyx Schlüssel zurück in seine Nische und schnappt sich stattdessen den Skull Key.

Aktivieren der Za-Link-Maschine

Über die Holzleiter gelangen Sie zurück in die Reflektoren-Halle und von dort in den Raum mit den Wander-Teleportern. Von hier führt jetzt die eben heruntergelassene Leiter hinter die Onyx Tür: Bääh, ausgetrickst! Ins entsprechende Schloß eingesteckt, aktiviert der Skull Schlüssel ein Teleportfeld. Durch dieses gelangt man in einen vollgestopften Raum, der erstmal entrümpelt werden muß. Schicken Sie solange Feuerbälle in den direkt neben Ihnen befindlichen Reflektor, bis einer der beiden Tische zerstört ist. Jetzt die Öllampe zweimal nach vorne schieben und den zweiten Tisch zerhacken. Verschieben Sie den zweiten Reflektor und öffnen das Fallgitter. Nun werden beide Reflektoren auf die »Abwasser-Löcher« in der angrenzenden Za-Link-Halle plaziert. Mit größter Wahrscheinlichkeit wird die Inbetriebnahme der Za-Link-Maschine nicht auf Anhieb funktionieren, da die Rockies tief unten keinen Brennstoff mehr haben, um den Boiler zu erhitzen.

Dies läßt sich auch an den Anzeigen in der »Schaltwarte« erkennen (der Raum vor dem Blitz-Gang). Es bleibt Ihnen in diesem Fall nichts anderes übrig, als über die Leitern wieder in den ersten Katakomben-Level zu gelangen. Lassen Sie entbehrliche Ausrüstung im Boilerraum zurück und klettern Sie in den zweiten Katakomben-Level hinunter, wo soviele Brennstoff-Brocken eingesammelt werden, wie die Party tragen kann. Über das schon bekannte Teleportfeld in Dru-Tans Verlies geht es zurück zu den Rockies, wo man den feindlichen Minion besiegt. Plazieren Sie nun möglichst viele eigene Guard Minions vor der Ofen-Öffnung und verstreuen dann die Brennstoff-Teile im Raum. Keine Sorge, falls die Rockies Sie mit dem Zeug bewerfen sollten – sie meinen es nicht so...

Jetzt geht es in Windeseile zurück zur Za-Link-Halle, in der alle vier Hebel umgelegt werden. Zunächst derjenige, der sich am anderen Ende des Raums direkt vor dem geschlossenen Portal befindet, danach den Hebel auf der linken Seite, neben der Leiter. Letztere führt aufs Dach des Schlosses, wo sich außer wildgewordenen Echsen nichts befindet. Der Hebel setzt eine unablässige Salve von Feuerbällen frei, durch die man sich per »Accelerate« durchmogelt. Nun den Hebel auf der rechten Seite des Portals betätigen, um eine zweite Feuerballsalve in Gang zu setzen. Wenn Sie nun noch den Hebel an der Südseite nach unten drücken, sollte der große Kristall in der Mitte des Raumes von allen drei Salven getroffen werden und so das Za-Link-Portal öffnen. Wenn nicht, suchen Sie in der Schaltwarte nach der Ursache des Fehlers: Wird der Boiler nicht geheizt? Arbeiten die Pumpen nicht?

Das Finale

Durchschreiten Sie das Portal erst, wenn Ihre Leute gesund, sowie Heiltrankvorräte und Mana-Reserven prall gefüllt sind – der Endkampf wartet. Um über die wandernden Plattformen zu kommen, ist ein letztes Mal der »Accelerate«-Zauberspruch nötig. Auf der anderen Seite sollten Sie Guard Minions loslassen und versuchen, den lauernden Dragath in deren Nähe zu halten – so wird er unablässig mit Blitzen bombardiert und ist leichter zu schlagen. Ignorieren Sie die Attack Minions, die er in regelmäßigen Abständen losschickt, und trinken Sie stattdessen Ihre Heiltränke. Am besten blockieren Sie Dragath den Weg, indem Sie sich direkt vor ihn stellen, und jagen ihm Stufe-6-Feuerbälle und sämtliche Ladungen des Numen Staffs in den Pelz. Weichen Sie jedoch unbedingt seinen Zaubersprüchen aus, die nicht von schlechten Eltern sind. Wenn Ihre Schutzzauber und Heiltränke reichen, haben Sie es irgendwann geschafft – tatata, Dungeon Master 2 ist beendet. Über einen dritten Teil, der die eben entdeckte Paralleldimension genauer erkundet, wird übrigens bereits nachgedacht. (la)

KLEIN & FEIN



Wir verraten alle Levelcodes zu »3D Lemmings«

3D Lemmings

Unsere fleißigen Tüftler haben alle Levelcodes zu »3D Lemmings« herausgefunden. Wir wollen Sie Ihnen nicht vorenthalten.

Level	Name	Code	Level	Name	Code
2	THAT'S RIGHT	BLIMBING	42	PICKY PLATFORM	GEROPIGA
3	BUILD TO SUCCESS	FANAGALO	43	LET THE RACE BEGIN	BONTEBOK
4	IT'S A RUN AROUND	DRICKSIE	44	POLES APART	EMPYREAL
5	BOUNCE BOUNCE	KURTOSIS	45	3D A LEMMING ODDYSSEY	LANGLAUF
6	IT'S A BLAST	GREGATIM	46	RICOCHET	NANNYGAI
7	CANDY CANE CUMBER	WALLAROO	47	IF THE TIMING IS RIGHT	SARATOGA
8	LEMMINGS INSIDE	AVENTAIL	48	RESCUE TEAM	OUINTAIN
9	SHORT CUT THROUGH FOREST	GAZOGENE	49	WHICH TRAMPOLINEI	MUSQUASH
10	CASTLE LEMMALOT	JINGBANG	50	THE NAME OF THE GAME	ZOMBORUK
11	IT'S A CLASSIC	DIALLAGE	51	CHAOS MAZE	SKILLING
12	ALPINE ASSUALT COURSE	BUNODONT	52	TEAM WORK	WOBEGONE
13	TOWER OF STONE	NAINSOOK	53	MOTHERBOARD	BINDIEYE
14	SLIPPERY MAZE	YAKIMONA	54	AWAY TEAM	FRAXINUS
15	THE MAZE	FUMITORY	55	BIRTHDAY CAKE	UNDWORM
16	DOWN THE MIDDLE WE GO	CINGULUM	56	THE AREN	CURLICUE
17	HOLE IN TEN	BESLAVER	57	T MINUS 5 AND COUNTING	HANEPOOR
18	CORKSCREW DIGGER	ANABLEPS	58	SNAKE	IDEMQUOD
19	ATTACK OF 50 LEMMINGS	QUINCUNX	59	LEMMTRIS	BLANDISH
20	AULEMS	TARLAZAN	60	DEATH SLIDE	MALAGASY
21	SUGAR CLIMBER	KAMACITE	61	THE FIVE ARCHES	CHORIAMB
22	WHICH EXIT	GUMMOSIS	62	BRECHIN'S STAIRCASE	GARGANEY
23	THIS IS THE ARMY	PRODNOSE	63	TOWER OF LEMLAB	KAOUANG
24	FORE	NGULTRUM	64	SKIJUMP	MAROCAIN
25	BREAKOU	COTTABUS	65	THE PRISONER	OBTEMPER
26	LEMMHANGER	BEDAGGLE	66	FAMILY TREE	TASTEVIN
27	FOLLOW YELLOW BRICK ROAD	EPICALYX	67	DRIVING RANGE	VELLOZIA
28	ALL AROUND WATCH TOWER	HOMALOID	68	FIFE TOWERS	BORACHIO
29	LAND AHOY	LALLYGAG	69	OVER THE TOP	JACKAROO
30	TOOTEN LEMMING	BILABIAL	70	THE HANGAR	COOLAMON
31	A HEAD ABOVE THE REST	CACOFOGO	71	ACROSS THE NETWORK	BANAUSIC
32	DOT TO DOT	METAVURT	72	RAIDERS OF LOST LEMMING	FABURDEN
33	SHADOW MAZE	SLOWBURN	73	THE CATACOMBS	RECKLING
34	OH NO MORE PYRAMIDS	PELLUCID	74	SWEET TOOTH TELEPORTER	MIRLITON
35	CHOCOLATE DROP	MAKIMONO	75	HOLE IN ONE; TWO; THREE	OPAPANAX
36	LEMILAB	KHUSKHUS	76	FUN FAIR	BIMBASHI
37	GARDEN MAZE	DISPLODE	77	CRITICAL PATH	CAATINGA
38	PLAY TIME	RACAHOUT	78	CASTLE PERALUS	PENSTOCK
39	STILT WALKERS	ORGULOUS	79	TUTHER CIRCUS LEVEL	SPRINGAL
40	KING CODER'S TOMB	DUNCEDOM	80	FINAL MAZE	BABIRUSA
41	SPAGHETTI JUNCTION	CABOCEER			

Sim Tower

Von Stefan Plogmann stammen folgende Tips zu »Sim Tower«: Mischen Sie nie Wohnungen, Büros und Restaurants in einer Etage, da sich diese Einrichtungen nicht vertragen. Für jeden Typ reservieren Sie besser eine ganze Etage, um Beschwerden über Lärmbelästigung zu vermeiden – einzige Ausnahme sind Hotels, die bedenkenlos neben Büros gesetzt werden dürfen.

Ein Beispiel: Vier Lagen Eigentumswohnungen, dann eine Lage Büros. Alle 15 weiteren Lagen eine Skylobby, die von ein paar Kinos und Restaurants drüber und drunter umlagert wird. Die meisten Geschäfte und Freizeitanlagen sollte man unterirdisch anlegen, wobei noch genügend Platz für die Parkplätze bleiben muß, die für die Luxussuiten, Hotels und Büros später sehr wichtig werden.

Gleichmäßig verteilte Rolltreppen, die mit den Lobbys verbunden sind, machen die kleinen Einkaufszentren für die Kunden attraktiv und sorgen für einen steten Einkäuferstrom. Das spielentscheidende Element in »Sim Tower« sind die Fahrstühle. Am besten baut man sie symmetrisch auf (immer im gleichen Abstand voneinander). Unten die meisten Schächte und nach oben hin konisch zulaufend immer weniger ; gleiches gilt für den Aufbau des ganzen Gebäudes.

Wichtig ist, daß man etwa vier Turbolifte baut, da sie später den ganzen Verkehr in die oberen Etagen aufnehmen. Die Turbolifte sollten am besten auch die einzigen Fahrstühle, sein, die in den Keller gehen, da man die kleinen Fahrstühle immer von den Lobbys aus nach oben starten lassen sollte. Etwa alle 30 Etagen sind ein Medical Center und eine Security nötig, um die Bevölkerung des Towers zufrieden zu stellen. Sollten trotz allem die Bewohner des Towers mit den Wohnbedingungen unzufrieden sein und in Scharen ihre Wohnungen verlassen, senken Sie den Einkaufspreis der leeren Wohnung kurz auf 40.000 Dollar. Schon ist das Streßbarometer auf Null gesunken und Sie dürfen den Preis auf 150.000 Dollar anheben.

Mechwarrior 2

Um in den Genuß der Cheats von »Mechwarrior 2« zu kommen, drücken Sie die Tasten »Ctrl«, »Alt« und »Shift« gleichzeitig und geben folgende Codes ein:

Code	Wirkung
BLORB	Unverwundbarkeit
CIA	unendlich Munition
COLDMISER	Heat-Tracking aus
DEI	FEIF
DORCS	zeigt Gags der Programmierer
ENOLAGAY	zerstört alle Gegner
HANGAROUND	Blimp
ICANTHACKIT	Level erfolgreich beenden
IDKFA	Level erfolglos beenden
LAIRDO	Schmährufe an die Gegner
MICHEUN	zeigt Trefferzonen der Mechs an
MIGHTYMOUSE	unendlich Jumpjets
TINKERBELL	Außenkamera frei beweglich
TLOFRONT	wechsel Vorwärts- und Rückwärtssicht
UNMEEPMEEP	Zeitkompression an
XRAY	Röntgensicht
ZMAK	Mehr Spielzeit

Außerdem gibt es noch drei neue Mechs. Wechseln Sie zum »Trial of Grievance« und wählen die Option »Star Config«. Dann ändern Sie den eigenen Namen in »Enza«. Jetzt erscheinen die geheimen Mechs Elemental, Tarantula und Battlemaster. Für den letzten müssen Sie aber mit einem Diskeditor die Datei »MW2SHELL.EXE« laden und nach dem Namen »btllmstr«. Diese ändert man in »bttlmstr« und es funktioniert. (fs)



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf),
Roland Austinat (ro; freier Mitarbeiter)

CD-ROM-REDAKTION
Boris Schneider (Chefredakteur, verantwortlich für den CD-ROM-Inhalt)
Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Magic Carpet 2: © Bullfrog/Electronic Arts. Gestaltung: Oliver Kneidl

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon. (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Kluver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player), DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player), DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 192,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,- (PC Player), ÖS 1289,- (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

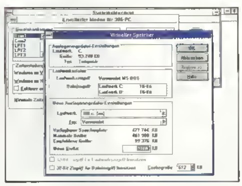
TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Schlaf, Windows, schlaf

Ich habe mir vor kurzem einen PC gekauft. Während der Arbeit unter Windows bemerke ich bei allen Programmen eine störende Unterbrechung, die zyklisch immer wieder auftritt. Da der PC in dieser Zeit (zirka 30 Sekunden) auf nichts reagiert, war ich immer gezwungen abzuwarten und meine Arbeit zu unterbrechen. Deshalb besorgte ich mir ein Update auf Windows 3.11. Nach der Installation blieb das Problem aber bestehen.

(Christian Knebel, Coswig/Anh.)



Windows unterbricht öfters den laufenden Betrieb, um auf die Festplatte zu schreiben. Empfohlene Heilkur: »32-Bit Zugriff für Laufwerkszugriff« aktivieren.

Windows schreibt in dieser Zeit Daten auf die Platte und zwar in die sogenannte »Auslagerungsdatei«. Versuchen Sie folgendes: In der »Systemsteuerung« gibt es das Programm »386 erweitert«. Dort können Sie in dem Menü »Virtueller Speicher« unter »Ändern« eine Option »32-Bit Zugriff für Laufwerkszugriff benutzen« einschalten. Der Computer greift dann zwischendurch zwar immer noch auf die Festplatte zu, behindert aber nicht mehr die Arbeit. Bei einigen wenigen Festplatten läßt sich diese Option allerdings nicht aktivieren. Falls Sie solch eine Festplatte besitzen, müssen Sie weiter mit dieser Misere leben.

Trio Infernale

In der PC Player 8/95 testete Henrik 14 Grafikkarten und zufällig wollte ich mir diesen Monat eine neue Grafikkarte, die »ATI Mach64«, kaufen. Schlagartig änderte ich meine Meinung und nun hab' ich vor, mir die »Elsa WINNER 1000TRIO« zu beschaffen. Aber bei der Sache gibt es anscheinend ein Problem. Laut Henrik befinden sich weder auf den beiliegenden Disketten noch auf der CD die Treiber für DCI. Leider habe ich kein Modem, so daß ich mir die Dateien nicht aus der Elsa-Mailbox rüberziehen kann.
Noch eine Frage zu Thema Grafikbeschleuniger: Bringt der eher etwas unter DOS, unter Windows oder unter beiden? Und was genau beschleunigt er? Kurz und gut: Ist er wirklich nötig? ***(Thomas Langel, Koenigsbrunn)***

Halb so wild: Nachdem die Ausgabe 8/95 bereits am Kiosk war, stellten wir fest, daß die DCI-Treiber doch auf der CD vorhanden waren. Allerdings wurden diese nicht mit dem Windows-Grafiktreiber installiert, sondern lagen beim »Video für Windows 1.1d«, das sich ebenfalls auf der Elsa-CD befindet. Für den Test verwendeten wir dagegen die Version 1.1e von unserer CD, so daß die Treiber nicht installiert wurden. Wenn Sie also die Version 1.1d von der Elsa-CD installieren, haben Sie auch die DCI-Treiber.

Grafikbeschleuniger bringen nur unter Windows etwas und dort auch nur mit dem speziellen von der Grafikkarten-Firma mitgelieferten Treiber. Wie der Name schon sagt, helfen sie alles was auf dem Bildschirm gezeigt wird, schneller darzustellen. Die DOS-Geschwindigkeit ist unter Windows fast völlig uninteressant, weshalb wir in Ausgabe 8/95 auch einen »DOS-Test« und einen separaten »WINDOWS-Test« durchführten.

Schnarchend langsam

Ich besitze einen 486DX2/66 von Escom. Als ich neulich mal einen Benchmark-Test machte, stellte ich fest, daß meine CPU laut den Norton Utilities 6.0 nur 17,4 Frames/s erreicht, während ein 386SX/33 schon 34,7 Frames/s schafft. Escam sagt, sie wüßten auch nicht, woran das läge.

(Benjamin Christoph Berg, Bremen)

Die »Norton Utilities 6.0« sind aktuell gewesen, als Microsoft MS-DOS Version 5.0 vorstellte; sie sind also nicht mehr ganz die Jüngsten. Es kann sein, daß diese Programme mit modernen Prozessoren nicht klar kommen, und dadurch merkwürdige Werte anzeigen. Nehmen Sie stattdessen das Programm »3DBench« und das Programm »VIDSPEED« von unserer CD und vergleichen Sie die Werte mit den Ergebnissen unseres Tests in Ausgabe 8/95.

Windows will nicht

Ich habe in letzter Zeit Probleme mit meinem PC. Windows läßt sich manchmal nicht starten. Es meldet: »Programm verursachte einen Nicht-Vorhandenen-Fehler im Modul USER.EXE an Adresse 0029:01F0«, oder anstelle des Desktops sehe ich nur flimmerndes Grau. Eine signifikante Fehlermeldung bekomme ich von DOS-Extender-Spielen: »Syndicate« und das Demo von »Hi Octane« brechen ab; auf dem Bildschirm erscheinen jede Menge Fehlermeldungen.

(Claudius Mühlhäusler, Rheinzabern)

Hier scheint ein Defekt auf einer eingesteckten Karte oder auf dem Motherboard vorzuliegen. Da hilft erst einmal nur eines: Alle Karten aus- und wieder einbauen, um einem Wackelkontakt an den Karten-Kontaktleisten keine Chance zu geben. Alle Chips auf dem Motherboard vorsichtig wieder in ihre eventuell vorhanden Sockel drücken. Auch dadurch werden viele Kontaktprobleme an den Chip-Beinchen behoben. Wenn das alles nicht hilft, ist ein Marsch zu einem Händler fällig, der das Board einmal genau unter die Lupe nimmt.

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten: Tips und Tricks rund um den PC

Tausche 486 gegen Pentium

Im Zuge von SVGA, VESA & Co. habe ich mich dazu durchgerungen, meinen Rechner aufzurüsten. Zur Zeit besitze ich ein VLB-Board mit EIDE-Controller, DX4/100 von AMD und 8 MByte RAM (PS/2, 70 ns). Kann ich nun meinen Prozessor einfach so gegen einen Pentium/120 austauschen? Und wenn ja, habe ich dann dieselbe Leistung wie bei einem PCI-Board? Falls nicht, welches PCI-Board brauche ich, wenn ich meine alten AT-Bus-Geräte weiterbetreiben möchte? Gibt es überhaupt einen EIDE-PCI-Controller oder brauche ich unbedingt einen SCSI-Controller? Passen meine alten RAMs auch auf ein PCI-Board?
Dann noch eine Frage zur Software: Laut diverser Gerüchte soll es in absehbarer Zeit ein Windows 95 speziell für Pentiums geben. Was wißt Ihr darüber und wieviel wird es kosten? ***(Christian Wittal)***

Einen Pentium-Prozessor können Sie auf Ihrem Motherboard nicht einsetzen, denn dieser paßt nicht in die Fassung des DX4/100. Sie benötigen für den neuen Prozessor auf jeden Fall ein neues Board. Die Leistung des Boards ist allerdings nicht nur von PCI, sondern auch von allen anderen Komponenten abhängig. Leider haben die meisten PCI-Boards die unangenehme Eigenschaft, nur drei bis fünf ISA-Slots zu besitzen. ISA-Karten kann man nämlich nicht in PCI-Slots stecken. Dafür haben aber so gut wie alle Boards eingebaute EIDE-Controller, einen eigenen Controller können Sie sich sparen und obendrein wird ein Steckplatz weniger benötigt. Ihre alten RAMs passen dann auf das neue Board, wenn dieses auch 70-ns-RAMs benötigt. Generell sollten Sie den Umbau einem Händler überlassen, ein Motherboard-Tausch ist nämlich eine heikle Angelegenheit. Ein spezielles 95er-Windows für Pentiums wird es nicht geben.

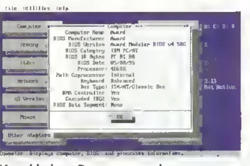
Altes Eisen

Ich besitze schon seit längerem eine Grafikkarte der Firma UMC, mit dem Grafikchip UM85C408 und 1 MByte DRAM. Nun testeten Sie in der Ausgabe 8/95 mehrere Grafikkarten mit dem Programm »3DBench« und erhielten Werte von mindestens 66,6 Bilder/s. Deshalb war ich sehr erstaunt, als der 3DBench bei meiner Grafikkarte gerade mal 19,6 Bilder/s ermittelte. Außerdem testeten Sie Ihre Karten mit dem Programm VIDSPEED bei einer Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten. Sie erhielten wieder so astronomische Werte wie 18754 Byte/ms. Bei mir schrieb VIDSPEED nur 1576 Byte/ms. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir sagen könnten, ob ich nun eine schlechte Grafikkarte besitze oder ob ich irgendwelche Hard- oder Software anders konfigurieren muß. ***(Christian Hick, Frankfurt/Main)***

Diesem Problem ist per Software nicht beizukommen. Ihre Grafikkarte ist tatsächlich nicht die schnellste und auch Ihr Computer dürfte schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben. Zum einen müßten Sie Ihr System gegen ein modernes Local-Bus-System, möglichst mit PCI, austauschen, zum anderen benötigen Sie außerdem eine neue Grafikkarte.

486er wider Willen

Ich habe mir vor ein paar Monaten einen Pentium/90 gekauft. Als ich mir dann den Norton Commander zulegte, sah ich, daß dieser unter »Systeminformationen« bei »Prozessor« einen 486DX mit 87 MHz anzeigte. Da probierte ich MSD unter DOS aus, aber ich sah die selbe Enttäuschung. Zwar läuft der PC dadurch nicht langsamer, aber woran liegt es, daß der PC mir zeigen will, daß er gerne ein 486er wäre? ***(Sven Weier, Berlin)***



Verschiedene Programme erkennen den Pentium als »oX486« (hier MSD von Microsoft). Der Blick aufs Motherboard sorgt für Gewißheit.

Die Lösung ist hier banal. Als die Software programmiert wurde, gab es den Pentium noch nicht bzw. die Programmierer hatten keine Ahnung, wie sie diesen Prozessor erkennen können. Bevor die Programme dann bei »Prozessortyp« überhaupt nichts anzeigen, sagen sie lieber »486DX«. Der sicherste Hinweis ist daher immer noch die Aufschrift auf dem Chipgehäuse des Prozesors.

Im Stich gelassen

Seit dem Kauf meines PCs mußte ich mein CD-ROM schon 4 mal (!) austauschen. Bei meiner Anfrage erhielt ich die Antwort, der Fehler müsse eindeutig beim CD-Laufwerk liegen (und man können keinerlei Garantieansprüche übernehmen), der betreffende Händler des CD-ROMs erklärt mich jedoch schon fast für verrückt, wenn ich das 4. Mal das Laufwerk reklamiere. ***(Christoph Kofler, Pruggern)***

Da hilft nur eines: mit den Händlern sprechen und sich nicht abwimmeln lassen. Nach Möglichkeit sollten Sie Ihren Laufwerk-Händler fragen, ob dieser das CD-ROM-Laufwerk unter Ihren Augen sowohl an ein fremdes Gerät als auch an Ihren Computer anschließen würde. Wenn es an einem fremden Computer funktioniert, ist eindeutig der Computer schuld.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
»Technik-Treff«
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Rückschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

HOTLINES



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Activision	siehe Softgold	-	-	-	-
Ascon	05241 - 966 933	Mo-Fr, 14-17 Uhr	05241 - 688 060	-	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr	07431-543 26	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 14-18 Uhr	-	-	-
Bomico	06107 - 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-	-
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr	089-957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB	-
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo- Fr, 10-12, 14-17 Uhr	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Gravis	in Arbeit	-	-	-	-
Ikarion	0241 - 911 971	Mo + Fr, 14-17 Uhr	-	-	-
Interplay	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	www.interplay.com
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Max Design	0043/ 36 87 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	-
Media Vision	089- 613 81 450	Mo-Fr 9-17 Uhr	089-61381-396	MEDIAVISION	-
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	05241-9464-84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	0044/444 246 333 (England)	keine Angabe	-	GAMEAPUB	-
Neo	0043/ 160 740 80 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-	-
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB	-
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-	-
Orchid Technology	02132-800 71	Mo-Fr 10-13, 14-16 Uhr	02131-80075	MULTIBVEN	-
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Psygnosis	in Arbeit	-	-	-	-
Red Bollon/BMG	05241 80 70 80	Mo-Fr, 10-17 Uhr			
Sierra/Coktel	06103/99 40 40	Mo-Fr 9-17 Uhr	06103/99 40 41	GAMEAPUB	-
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB	-
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131-965 222	-	-
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	-	-	#WERT!
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr		-	-
Vobis	jeweils in den einzelnen Filialen		02405 18067	VOBIS	-
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 14-20 Uhr	040 390 8160	-	www.vie.co.uk\~vie
Warner Interactive	040 278 55 306	Di, Do 15-18	in Arbeit	-	-
Stand:	18.08.1995				

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Diesen Monat präsentieren wir wieder eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer, Internet-Adresse und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist. Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

Inserentenverzeichnis

AHA CD-ROM-Spiele 143
Althoff Computerspiele 53
Arctic Soft 103
Bachler Computer Versand 153
Batavia M. Sawatzky 127
Bomico 78/79
Call and Play 145
CANON Deutschland 23
CDV Software 113
COREL Corporation 47
CPS Heidak 155
Cross Computersystem 133
Cybersoft-Versand 149
Diamond Multimedia 69
Diesselhorst Electronic 119
DMV Verlag Beihefter 83/84 + 93/94
DOMARK 140
Electronic Arts 21
ESCOM Computer 28/29, 31
Eurovideo Bildprogr. 33
GALAXY 139
Game It! 101
Games World 143
Games World München 171
Gateway 2000 Beihefter 85-92
Greenwood Entertainment 97
Grips Marketing GmbH 131
Groß Electronic 153
Hewlett Packard 12/13
High-Score Games 53
Highway to Hell 43
Hint Shop 143
Hübner Direkt Versand 139
ICP Verlag 163
JE COMPUTER 125
Jöllenbeck GmbH 159
Joysoft 65
KaroSoft 99
KröGer 165
Kronenberg 163
L&L Telco 171
Magic Entertainment 53
Matrox Electronic 176
Media Point Vertrieb 15
Media World 121
Microprose 17
Mindscape Intern. 115
Miro Computer Prod. 75
Multi Media Soft 167
Mystic Computer Parts 167
Navigo MultiMedia 109
OKAY Soft 163
ORCHID Technology 2
Panasonic Deutschland 49
PC FUN 59
Peter's Softwarehaus 59
Philips Media 37
Quarterdeck 41
Rotstift 161
Soft & Sound 171
Softgold 105
SOFTSALE Versand 56/57
Software Corner 39
Sony Europa 129
Telemedia 157
TerraTec Electronic 25/27
TollHaus
The Game Company 163
Topware 175
Traumfabrik 73
Versand 99 45
Virgin 6/7
Wargames 165
Weco Soft & Hardware 137
Wial Versand Service 147
Zeitler Versand 53

Teilbeilage: 1&1 Direkt Inf.; Interdiscount; Rentrop-Verlag
Gesamtbeilage: DMV Verlag

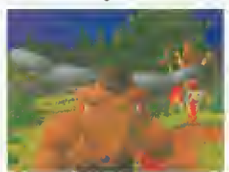


Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktian PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.campuserve.cam«.

Dann gebt mal schön frei

Die USK-Angaben (also die Altersfreigabe) sallten, wo bekannt, in den Tests mit angegeben werden. Euer Magazin richtet sich gräßtenteils an die älteren Computerbesitzer (alsa nicht an die Kids, was man aus der Anrede »Sie« deutlich entnehmen kann) und die USK-Angabe wäre daher für viele Eltern sicher eine Hilfe, das richtige Spiel für ihre Spräßlinge zu finden. Falls es nicht möglich ist, bei jedem Test diese Angabe mit reinzuschreiben, könntet Ihr sie doch in einer Liste zusammenstellen und in der nächsten Ausgabe abdrucken.
Daß Ihr alte Spiele vorstellt ist super. Ihr solltet diese Seite jedoch auf zwei ausdehnen: auf der einen kommt wie bisher der Test, auf der anderen sollten Tips zum Spiel stehen.
Wie kommt Ihr bei Vollgas auf 80 Punkte? Ja, richtig, die Atmosphäre ist großartig. Aber wa ist das Spiel? Nach 4 Stunden hatte ich es gelöst. Vergleiche ich Vollgas mit »Discworld«, so muß ich Discworld eindeutig vorziehen (an dem Spiel habe ich mehrere Wochen gesessen – nicht nur wegen der unlogischen Puzzles – und hatte dabei wesentlich mehr Spaß).

(Tim Schürmonn, Dortmund)



Die Altersangaben der USK sind nicht völlig unumstritten, wie z.B. »Ecstatica« bewies.

Die Altersangaben der USK sind nicht immer kompatibel zur Meinung der PC-Player-Redaktion. Man erinnere sich z.B. an das reichlich gewalttätige »Ecstatica«, das ein harmloses »ab 12« verpaßt bekam. Da wir keine »Bauchschmerz-Empfehlungen« wiedergeben wollen, verzichten wir lieber auf den Abdruck der USK-Angaben. Besorgte Eltern können sich aufgrund der Aussagen in unseren Testberichten zumindest ein ungefähres Bild über die Brutalität eines Spiels machen.
Zum aktuellen Lieblings-Zankapfel »Full Throttle/Vollgas« äußert sich auch der nächste Leser.

Vollgas ohne Vollspaß

»Vollgas« ist grafisch und atmosphärisch ansprechend. Doch dessen Endsequenz konn man aber innerhalb eines Wochenendes, ein geübter Abenteurer vielleicht sagar eher, erreichen.
Wa sind die Zeiten hin, in denen man tagelang an einem genialen »Mankey Island« knabelte, sich van dem perfekten Karibik-Flair und den dezenten, var allem aber passenden Gags berieseln ließ?
Vallgas ist für mich nicht die erste Enttäuschung, denn »Sam & Max« war bereits ernüchternd: eine Stary, die niemanden interessiert, und ein Handling zum Wegwerfen. Ich mächte schließlich wissen, was ich sage oder frage, und nicht zigmal die Maustaste malträtieren, um das gewünschte Befehls-Icon zu erwischen. Zugegeben, anfangs sind die Witzeffekte der Freelance Palice wirklich gut, aber gegen Ende werden diese immer seltener (dafür wird dann stundenlang gelabert).



Indiana Janes and the Fate of Atlantis: Das »beste Computerspiel aller Zeiten«?

Zweifellas das beste LucasArts-Adventure und samit auch das beste Computerspiel aller Zeiten ist »Indiana Janes and the Fate af Atlantis«, dessen dichte Atmasphäre und tiefgründige Stary mich selbst nach zwanzigmaligem Durchspielen immer wieder fesselt (var allem das mehr als filmreife Shawdawn). Lagische und relevante Puzzles sind hier ebensa zu finden wie das bewährte SCUMM-Handling. Ich haffe, daß den Leuten bei LucasArts noch mal ein solcher Geniestreich gelingt (vielleicht die Umsetzung des nächsten Indy-Films?).

(Christapher Wagner, Waltrap)

Daß die Fans der früheren LucasArts-Adventures bei Full Throttle/Vollgas ins Grübeln kommen, hatten wir im Rahmen des Testberichts mahnend erwähnt. Nur stellt sich die alte Frage: Sollte einzig und allein die Komplexität eines Spiels die Gesamtwertung bestimmen? Natürlich haben wir uns über den geringen Umfang von Full Throttle geärgert, aber das Ding hat in anderen Bereichen viele Stärken. Immerhin steht LucasArts damit weit oben in unserer Leser-Hitparade.

Klagemauer

Es werden vorwiegend PC-Vorstellungen mit 8 MByte von Euch gewählt, die sich Schüler und Lehrlinge nicht immer leisten können. Nicht jeder kann auf dem neuesten Stand der Technik sein. Und warum stellt Ihr immer mehr Sportspiele vor? Ich bin schon lange ein treuer Leser und bitte Euch, meine Kritik ernst zu nehmen.

(Mario Götz, Sonneberg)

Im alten Griechenland pflegte man die Überbringer von schlechten Nachrichten zu enthaupten. Im neuen Deutschland pflegt man die Überbringer von unangenehmen PC-Entwicklungen mit Leserbriefen heimzusuchen. Aber Spaß beiseite: Was kann die PC-Player-Redaktian dafür, wenn immer mehr Spiele 8 MByte Speicher benötigen? Wir testen alle PC-Neuheiten aus diesem Bereich; egal, welche Hardware-Anforde-

GAMES WORLD

Unser expandierendes Unternehmen sucht dynamische, engagierte und flexible Voll- und Teilzeitkräfte mit Interesse an Multimediaprodukten für

Kasse und Vertrieb

Ihre vollständigen Bewerbungsunterlagen senden Sie bitte an:
Games World München
Schillerstraße 23 A
80336 München



USE YOUR MODEM TO DIAL!

MAKE THE CONNECTION!

SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS.

CALL NOW!

00-1-416-754-5600

International Long Distance Rates Apply. 18 or older.

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,- monatlich.

IWC-Mitgliedschaft im Sof...

Aktuelle Software-Hits auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiel...
- Spiele Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt

0190-190 816

Shop des Monats

45329 Essen. Altenessener Str. 448. Tel. 02 01-34 39 37



Martin vom S & S-SHOP in Essen, empfiehlt die TOP-Games des Monats.

540 MB Conner	258,-
850 MB Conner	299,-
1,2 GB Conner	398,-
DX 4-100	179,-
Pentium 75	318,-
Pentium 90	498,-
Pentium 133	1.249,-
Dungeon Master 2	84,95
Simon the Sorcerer 2 DV	75,95
Sensible Golf	55,95

unverbindliche Preisempfehlung des Soft & Sound Shops in Essen.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen
Mauerstraße 92
0241-402608

96047 Bamberg
Fleischstraße 5
0951 200697

10551 Berlin
Oldenburger Str 44
030-3967821

12207 Berlin
Osdorfer Str 13
030-7128599

33615 Bielefeld
Stapenhorst Str. 42
0521-175872

53225 Bonn
Limpericher Str. 22
0228-474115

40477 Düsseldorf
Grensenaustr 1
0211-4910187

91054 Erlangen
Luitpoldstr 15
09131-26658

45329 Essen
Altenesser Str 448
0201-343937

37085 Göttingen
David Hilbert Str 2
0551-46563

58095 Hagen
Volmestraße 66
02331-26774

34131 Kassel
Lange Str 81
0561-39463

24116 Kiel
Sternstr. 18
0431-970046

50672 Koln
Palm Str. 45-47
0221-2579741

50939 Koln
Gottesweg 149
0221-446499

23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7
0451-794345

90443 Nürnberg
Wiesenstr. 42
Telefon-Nr folgt

39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
0391-42622

68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3
0621-101203

66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
06821 26797

41460 Neuss
Hamtorstr. 20
02131-278967

37520 Osterode
Markt 14 - 16
05522-73011

24306 Plön
Lübsches Tor
04522-3412

27721 Ritterhude
Riesstr. 47
04292-9876

66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18
06821-632163

29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11
0581 79371

38300 Wolfenbüttel
Heimstatten Weg 23
05331-61820

38440 Wolfsburg
Laagbergstr 63
05361 37474

SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

Mediatheken + Videos

49565 Bramsche
Malgartener Str. 22
05461-62644

38118 Braunschweig
Holwedestraße 10
0531-508231

76448 Durmersheim
Hauptstraße 2a
07245-7373

52525 Heinsberg
Gangolfus Str 25
02452-4817

81475 München
Leopoldstraße 126
089-7556778

75177 Pforzheim
Scharnhorststr 12-14
07231-560655

74523 Schwäbisch-Hall
Am Schuppach 1
0791-6706

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

auch als Shop im Shop-Lösung über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 02 11- 61 30 84 • Fax 02 11- 64 11 123

Anzeige SOFT & SOUND • SOFT & SOUND ENTERTAINMENT • Ahnfeldstraße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 0211-613084

rungen sie haben. Ähnlich verhält es sich mit einzelnen Spielegenres: Unsere Tests reflektieren den Softwaremarkt, aber was die einzelnen Firmen veröffentlichen, entzieht sich unserer Macht. Ach ja, Abt. »Toleranz«: Es soll auch Leute geben, die Sportspiele mögen...

Das Ende der Aufrüstung

Mittlerweile sitze ich nun 12 Jahre vor dem Monitor, habe Monsterschlachten geschlagen, Autos an die Wand gesetzt, die Erde zig-mal vor Invasoren aus dem All befreit – die Liste ließe sich ewig fortsetzen – und was bleibt nun am Ende übrig? Daß ich mir alle 8 Wochen einen neuen PC zulegen darf, Soundkarten für 500 Mark oder mehr einbauen soll, neue Spiele am besten gleich im Package mit einem Pentium 90 und 8 MByte RAM kaufen darf? Ist das wirklich das, was ich mir in all den Jahren erwartet habe?
Es kann doch nicht sein, daß Bullfrog ein Spiel veröffentlicht, für welches es noch nicht mal ein passendes System gibt, Betas zum Vollpreis im Laden stehen, Updates Geld kosten und Origin für die Videosequenzen von Wing Commander 3 mehr Geld und Platz verbrät als für das eigentliche Spiel, welches ja eh' bloß ein dünnes Update zu Wing Commander 1+2 ist? Sucht Euch passende Motive, nehmt eine Story aus einem drittklassigen japanischen Godzilla-Film und schon habt Ihr ein eigenes, tolles, noch dazu interaktives Videospiel. Paniert das Ganze noch mit ein bißchen 3D-Grafik aus dem Renderstudio und Sound der letzten »Bravo«-CD. Und siehe da, »PC Monster Player« steht in den Läden und wird von der Presse als die Spielesensation der 90er gewertet. Seid mal ehrlich, so abwegig ist der Gedanke doch gar nicht!

(Manuel, per E-Mail)

Naja, solange Origin seinen Wing Commander 3 in rauhen Mengen verkauft, kann es niemand den Jungs verübeln, wenn sie für den nächsten Teil noch mehr Aufwand mit den Videos treiben. Und Bullfrog möge man nicht allzu sehr wegen »Hi-Octane« treten: Die Super-VGA-Grafik ist elend langsam, aber das Programm läßt sich ja auch mit 320 x 200 Pixeln spielen. Gäbe es die SVGA-Option überhaupt nicht, würde bestimmt jemand jammern »Buh, die faulen Programmierer nutzen die neuesten Technik-Trends nicht aus!«.

Die Index-Lücke

Warum nennt Ihr in den Charts seit Ausgabe 8/95 nicht mehr die Namen indizierter Spiele? Ich möchte auch weiterhin über alle Spiele unzensiert informiert werden. Soweit ich weiß, dürfen die Namen von indizierten Spielen genannt werden, solange für die Spiele nicht geworben wird. Ich halte es sogar für Eure journalistische Pflicht, dem Leser keine Information vorzuenthalten, da das einer Bevormundung gleichkäme.

(Ronny Sitter, Zwickau)

Dein Ärger ist verständlich, aber uns sind in diesem Fall die Hände gebunden. Die Erwähnung eines Spielenamens in einer Hitparade könnte nach juristischer Auffassung als »Werbung« interpretiert werden – auch dann, wenn es keine Anzeigenseite ist. Bevor uns also jemand die Erwähnung eines indizierten Spiels in den Charts als »Werbung« auslegt und die komplette PC-Player-Auflage vom Kiosk holen läßt, verzichten wir lieber auf die Namensnennung. Wir bitten um Verständnis, daß wir ein solches Risiko nicht eingehen können.

Der Microsoft-Komplex

Zur Vorstellung von Windows 95: Mußte das sein? Ich kann ja verstehen, daß Ihr als Spielezeitung nicht um das Thema herumkommt, aber dann formuliert bitte den Text anders. Das ganze ähnelt folgender fiktiven Situation: Opel beeinflußt alle Benzinhersteller so, daß das Benzin nur in Zusammenhang mit Opel-Autos einwandfrei funktioniert, und andere Autos nur mit vielen Problemen mit Benzin-Emulatoren zum Laufen gebracht werden. Folgende Reaktionen sind möglich:
1) Die Leute resignieren und kaufen Opel. (Erinnert mich an die Softwareindustrie: Da Spiele nur für Windows 95 vorhanden ist, muß ich halt das nehmen, auch wenn's mir nicht gefällt.)
2) Die Leute kaufen keine Autos mehr. (Das wird meine Reaktion sein. Ich bin durchaus bereit, ein DOS-Partition einzurichten, um die Spiele zu spielen, die nicht unter OS/2 Warp laufen – aber ich werde kein Win 95 installieren. Sobald die Spiele für Windows 95 rauskommen, wird das Abo von PC Player gekündigt, und die Spielewelt ist für mich gestorben.)
3) Die Leuten protestieren gegen die Monopolstellung Opels und das Problem wird gesetzlich beseitigt. (Eine Reaktion, die ich gerne sehen würde).
Vor allem dann nach Eure Ankündigung in der Vorschau, daß man an Win 95 nicht vorbeikommt. Wenn alle so reden wie Ihr, ändert sich auch nichts. Und da gerade Ihr eigentlich nicht allen nach dem Mund redet, hätte ich eigentlich eine andere Ausdrucksweise erwartet.

(Stephan Seitz, per E-Mail)

Wenn Windows 95 ein Thema ist, dem sich der PC-Spieler wegen der Softwarefirmen-Politik auf Dauer nicht verschließen sollte, kann unsere Redaktion kaum etwas daran ändern. Nichts gegen die rührenden Aspekte einer »Nieder mit dem bösen Marktführer«-Einstellung, aber wenn ich einen PC habe und darauf viel Software mit wenig Gefummel laufen lassen will, denke ich pragmatisch. Nicht jeder ist zum Weltverbesserer berufen, der sich aus ideologischen Gründen auf Exoten-Systeme beschränken möchte.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift:
DMV Verlag
Redaktion PC Player
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

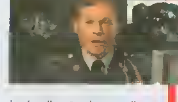
◆ WILDE TIERE

Papa spielt sein altes »Zark«; der Junior bekommt indes **Zurk und die Tiere des Regenwalds** vorgesetzt. Mit diesem Edutainment-Programm lernt der Nachwuchs spielerisch die exotische Fauna kennen.

◆ GEBALLTES WISSEN

Konkurrenz für »Encarta«? Die aktuelle Version des Multimedia-Lexikons von **Grollier** will es mit dem Referenz-Programm von Microsoft aufnehmen. Unser Vergleich der elektronischen Nachschlagewerke hilft bei der Kaufentscheidung.

◆ NEUE EROBERUNG



Wenn es bei Ihren »Command & Conquer«-Sessions mit dem »Conquer« noch etwas hapert, dürfen Sie sich auf unseren Player's Guide in der nächsten Ausgabe freuen. Er bietet essentielle Survival-Strategien für Westwoods aktuellen Spiele-Bestseller.



Trau' keinem unter 90: MHz-starke PCs für Spiele-Aufsteiger im Test.

▶ SCHNELLE KISTEN

Nächsten Monat erklärt PC Player die Vorweihnachtszeit offiziell für eröffnet. Die damit verbundenen Symptome: Eifriges Hochrechnen der zu erwartenden finanziellen Festtags-Zuwendungen unter heftigem Beten, daß sich der Preisverfall bei PCs fortsetzen möge. Der ambitionierte Spieler wird mit seinem 486er nicht mehr so recht glücklich; 3D-Neuheiten mit Super-VGA-Look verlangen nach Pentium-Power. In der kommenden Ausgabe beginnen wir deshalb den **Hardware-Testreigen**. Mit speziellen Spiele-Benchmarks wird geprüft, welche Computer am meisten Speed fürs Geld bringen.

Wie nett: Sid Meiers »Civ Net« kombiniert ein klassisches Strategie-Konzept mit neuen Netzwerk-Nuancen.

▶ MULTI-PLAYER

Wie gut ist der Netzwerk-Modus im Civilization-Nachfolger **CivNet** ? Und welche spielerischen Änderungen sind sonst zu erwarten? Die Multi-Player-Version von Sid Meiers neuem Strategieprogramm hat gute Fortschritte gemacht. Endlich gibt's eine fertige Version, bei der die »Mensch vs. Mensch«-Modi auch laufen. Unser Test klärt, ob sich der Aufstieg für Civilization-Fans lohnt. Die Paing Penguins stellen indes das Eis kalt: Groß ist die Hoffnung, daß im nächsten Heft der Test der Eishockey-Simulation **NHL Hockey '96** steigen kann. Außerdem in der Warteschlange: Mindscapes Strategie-Flugsimulation **Air Power** und Philips' Actionspiel **Burn Cycle**.

Eiszeit: Electronic Arts will seine Sportspiel-Hitserie mit »NHL Hockey '96« fortsetzen.

PC PLAYER 11/95 erscheint am 11. Oktober

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Pressemitteilungs-Report

Das CD-ROM rund um die »Fantastischen Vier« ist noch nicht erschienen, aber eine erste Pressemitteilung wurde schon gesichtet – offensichtlich nicht vom EDV-Experten der zuständigen Agentur verpaßt. Der Mangel an inhaltlicher Substanz wird durch einen tiefen Griff in die Fremdwortkiste ausgeglichen. Über die Aussagekraft von Formulierungen wie »Dekonstruktion als Gestaltungsprinzip« kann man noch streiten. Aber was entdeckt der PC-Techniker im Absatz über die »multimedialen Fähigkeiten« der CD-ROM? »Sie lernt sehen sprechen, hören und speichern« – oho, quasi die schleichende Verwandlung in einen CD-Recorder?

„F4" ohne 3D – Dekonstruktion als Gestaltungsprinzip

Mit dem ersten Klick verläßt man die von den meisten CD-ROMs gewohnte, virtuelle dreidimensionale Welt, das bevorzugte Multimedia-Szenarium. Statt dessen werden die „Fantastischen Vier" hier einmal von der „gegenüberliegenden" Seite aus thematisiert, und zwar von ihrer Dekonstruktion her: Alles, was einmal dreidimensional war, wird flach, sobald der User die Welt der „Montage-Ebene" betritt. Die Bildsprache ist bewußt minimalistisch und vermischt High-Tech- und Computer-Elemente auf ungewohnte Weise. Der Umgang mit Multimedia ist dabei spielerisch und ironisch.

Welcome to Planet 4

Daß ein leicht surrealer, konstruktivistischer Gesamteindruck entsteht, kommt nicht von ungefähr. Die gesamte Anwendung spielt sich auf einer CD-ROM-Oberfläche ab. Die CD-ROM wird zu einem „Fantastischen Planeten", um dessen Mittelpunkt der User mit seiner Maus kreist. Töne und Bilder „abtastet" und den „Fantastischen Vier" dabei schrittweise immer näher kommt. Mit dem Mauscursor bewegt man sich, ähnlich wie der DJ beim Platten-Scratchen, über den Screen. Während der User den verschiedenen Objekten, Sounds und Ereignissen begegnet, entfaltet die CD-ROM schrittweise ihre „multimedialen" Fähigkeiten: Sie lernt sehen, sprechen, hören und speichern. Der User wechselt zwischen den verschiedenen Wahrnehmungsmodalitäten hin und her und tastet mit der Maus „F4"-Sounds ab.

tikis MS-SpielDOSe



Endlich Chancengleichheit an deutschen Schulen: Der PC-Simulator zum Selberbasteln im preisgünstigen Klassensatz.

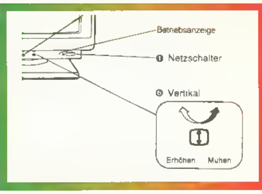
TOP 10 STONES-SONGS FÜR WINDOWS 95

Rund 12 Millionen Dollar soll Microsoft an die Rolling Stones gelöhnt haben, um eine TV-Kampagne für Windows 95 mit dem Song »Start me up« zu untermalen. Ob das wirklich die ideale Wahl ist? Nach Ansicht unserer Kulturredakteure gäbe es nämlich 10 andere Stones-Songs, die mindestens genauso gut zu Windows 95 passen.

PLATZ 10: (I can't get no) Satisfaction
PLATZ 9: Play with Fire
PLATZ 8: Mixed Emotions
PLATZ 7: Just my Imagination
PLATZ 6: As Tears go by
PLATZ 5: I'm going down
PLATZ 4: Gimme Shelter
PLATZ 3: You can't always get what you want
PLATZ 2: Almost hear you sigh
PLATZ 1: 19th nervous Breakdown

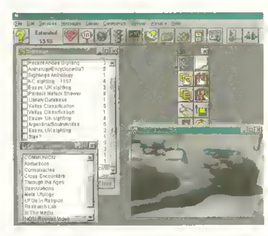
Ich will Kühe!

Im Kampf um die Multimedia-Märkte schreckt die Industrie anscheinend vor nichts zurück. So ereilte uns eine bemerkenswerte Monitoranleitung von Christoph Nitsche aus Dresden. Christoph schreibt: »Mein SVGA-Monitor bietet mehr als vergleichbare Modelle, die nur stumm Bilder anzeigen. Ein Regler kann neben dem Vergrößern des Bildes auch zum Muhen benutzt werden! Fehlt nur noch eine passende Kopfhörerbuchse, um herauszufinden, ob eine Lila-Pause-Kuh sanft muht oder ein argentinischer Stier digitalisiert wurde.« Hmm, gibt's dazu nicht eine passende EU-Verordnung?



UFOs in CompuServe

Seit Mitte August hat das UFO-Forum in CompuServe seine Tore geöffnet: »GO UFO« führt Sie in Sphären, die Sie bisher nur aus der TV-Serie »Akte X« gekannt haben. UFO-Gläubige, Wissenschaftler und Menschen, die angeblich schon einmal mit einem UFO geflogen sind, diskutieren mit Interessierten, über UFO-Theorien und Erscheinungen. Wenn Ihnen Ihr Nachbar schon immer etwas verdächtig vorgekommen ist, zögern Sie nicht, Ihre Beobachtungen im Forum kundzutun – vielleicht handelt es sich ja um einen Außerirdischen?




TopWare

Gold in allen Disziplinen

WINDOWS VIDEO & 3D

Neu! Inkl. MGA Multimedia SuperPack CD-ROM mit u. a. 3D F/X von Asymetrix & NASCAR Racing von Papyrus

ab DM 759,- (2 MB WRAM)

unverbindliche Preisempfehlung

MGA Millennium

Die One-Board-Solution für Windo... ...olor, DTP, DIP, CAD, Multimedia, Spiele, Video Playba... ...G, 3D... & DOS

MGA Millennium Hardware

- Neu! MGA-2064W Chip
- Neu! Window RAM (WRAM) Speicher
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem
- Neu! 2 MB WRAM und 4 MB WRAM
- Neu! bis 8 MB WRAM aufrüstbar
- 220 MHz RAMDAC
- Neu! TrueColor bis 1600 x 1200
- Neu! 1920 x 1024 x 16-Bit
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- Neu! optimierte 32-Bit VGA für maximale DOS Performance
- Echtzeit 3D Hardware Beschleunigung
- VESA DPMS, DDC-1, -2

Multimedia/Video & 3D

- Video Playback mit 30 Bildern p/Sek.
- Neu! Software MPEG Beschleunigung
- Neu! Color Space Conversion & Scaling für Video Playback unter DCI
- Neu! 3D Rendering mit Texture Mapping Support
- Neu! 190.000 Gouraud-schattierte Dreiecke pro Sekunde
- Unterstützung der 3D API Industrie-standards: Open GL, 3DR, HOOPS, Microsofts RealityLab & 3D-DDI
- Neu! Inklusive MGA Multimedia SuperPack CD-ROM mit 3D F/X von Asymetrix & NASCAR Racing von Papyrus sowie einem Software MPEG Player und weiteren Demos

Softwaretreiber

- Windows, Windows 9 Windows NT, OS/2, DynaVi für AutoCAD, Microstati n

MGA PowerDesk/Windows

- Instant ModeSwitch
- PixelTouch
- QCDP
- Virtual Desktop bis zu 1600 x 1200
- VideoView
- Monitor Auswahl & Monitor Test
- Center Pop-Up & Center Window
- MaxVIEW & PanLock
- QuickAccess
- 3D Screen Saver

...e Treiber

- ...ed Virtual Display für
- ...ber für OS/2
- UNIX ... 3D Studio & CADKey Treiber über jeweiligen Hersteller erhältlich

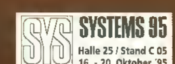
DynaView/DOS

- 3D Viewer, Scroll & Zoom Bars
- Spy Glass View & Bird's EyeView
- Main Window & Text Window
- Iconic Menüs & Tool Bars

AutoCAD/Windows

- 3D Viewer & Instant ModeSwitch
- Spy Glass View & Bird's Eye View







Weitere Informationen erhalten Sie bei: Österreich: Hayward 0662-85 29 29-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Deutschland: Computer 2000 GmbH 089-780 408 08, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Magirus GmbH 0711-728 160, Macrotron AG 089-420 80

Matrox Electronic Systems GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX